303 jaques mates ingeniosos de ajedrez

Jaques mates de 2, 3 o 4 movimientos

Fred Wilson y Bruce Alberston

303 jaques mates ingeniosos de ajedrez

303 jaques mates ingeniosos de ajedrez

¡Jaques mates de 2, 3 o 4 movimientos!

FRED WILSON

Y BRUCE ALBERSTON

Grupo Editorial Tomo, S.A. de C.V.,
Nicolás San Juan 1043,
03100, México, D.F.

1a. edición, septiembre 2011.

© *303 Tricky Checkmates*
Copyright © 1998, 2002 Fred Wilson & Bruce Alberston
Cardoza Publishing
Las Vegas, NV 89119, USA

© 2011, Grupo Editorial Tomo, S.A. de C.V.
Nicolás San Juan 1043, Col. Del Valle
03100 México, D.F.
Tels. 5575-6615, 5575-8701 y 5575-0186
Fax. 5575-6695
http://www.grupotomo.com.mx
ISBN-13: 978-607-415-316-3
Miembro de la Cámara Nacional
de la Industria Editorial No 2961

Diseño de Portada: Karla Silva
Traducción: Luigi Freda Eslava
Formación Tipográfica: Tato Garibay
Supervisor de producción: Leonardo Figueroa

Derechos reservados conforme a la ley.
Ninguna parte de esta publicación podrá ser reproducida
o transmitida en cualquier forma, o por cualquier medio electrónico o mecánico, incluyendo fotocopiado, cassette, etc., sin autorización por escrito del editor titular del Copyright.

Este libro se publicó conforme al contrato establecido entre
Cardoza Publishing, Mosaic Press y *Grupo Editorial Tomo, S.A. de C.V.*

Impreso en México - *Printed in Mexico*

Índice

Sobre los autores 7

Reconocimientos 9

Introducción 11

Capítulo 1. Blancas mueve y mate en dos 19

Diagramas 1-100

Capítulo 2. Negras mueve y mate en dos 71

Diagramas 101-150

Capítulo 3. Blancas mueve y mate en tres 99

Diagramas 151-250

Capítulo 4. Negras mueve y mate en tres 151

Diagramas 251-300

Capítulo 5. Blancas mueve y mate en cuatro 179

Diagramas 301-303

Soluciones 183

Sobre los autores

Fred Wilson

Fred Wilson está entre los mejores maestros y autores de ajedrez. Es autor de *303 tácticas inteligentes de ajedrez* junto con Bruce Alberston, además de otros tres libros: *Historia en imágenes del ajedrez, 101 preguntas sobre cómo jugar ajedrez* y *202 mates sorprendentes* (con Alberston). También ha editado *Enfrentamientos clásicos de ajedrez: 1907-1913* y *Obras maestras de ajedrez menos conocidas: 1906-1915*. También es dueño de *Fred Wilson Chess Books* en la ciudad de Nueva York.

Bruce Alberston

Bruce Alberston es un entrenador y maestro de ajedrez muy conocido en el área de la ciudad de Nueva York y recientemente escribió y narró el CD-ROM de grandes ventas, *Muertes rápidas en el ajedrez*, y colaboró con Fred Wilson en *202 mates sorprendentes*. Alberston hizo

investigación y análisis importantes para Bruce Pandolfini (el cual ha escrito 17 libros para *Simon & Schuster*).

Reconocimientos

Un agradecimiento especial a nuestro recurso secreto, Michele Lance. Michele no llegó a talar árboles para hacer papel, pero participó en todo lo demás. Otros que contribuyeron posiciones, verificaron soluciones o hicieron sugerencias útiles son: Christopher Mayfield, David MacEnulty, Adam Marcus, Gregory Caesar, Dan Satterwaite, Ben Schanback, Jeff Tannenbaum, Tom Schrade, Mike Sienkiewicz, Emmitt Jefferson, Andy Ansel, Andrew Fox, Glen Hart, Ned Wall, Oshon Temple, Rita Kelly, Marianna Loosemore y Larry Grasso.

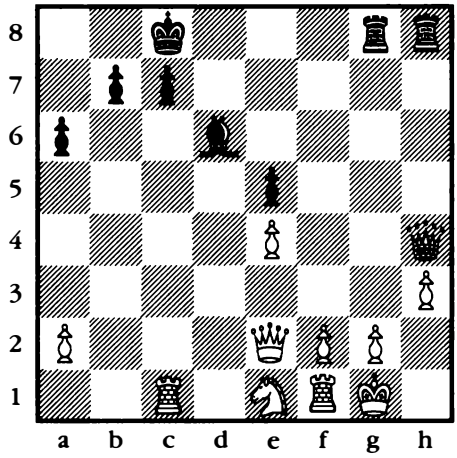
Introducción

Una comprensión total de las continuaciones típicas para dar mate hace que las combinaciones con los mayores sacrificios no sólo no sean difíciles, sino casi algo que se da por sentado.
Tarrasch

Es un error pensar que las combinaciones sólo son un asunto de talento y que no se pueden aprender.
Reti

"¡No puedo creer que no me di cuenta de un mate en dos!". ¿Cuántas veces te has dicho esto durante tu carrera como jugador de ajedrez? Apuesto que con demasiada frecuencia. En lo más profundo de ti sabes que las amenazas u oportunidades tácticas perdidas son el mayor obstáculo para que mejores en el ajedrez.

Hace poco uno de nosotros, Fred Wilson, llegó a la siguiente posición como blancas:



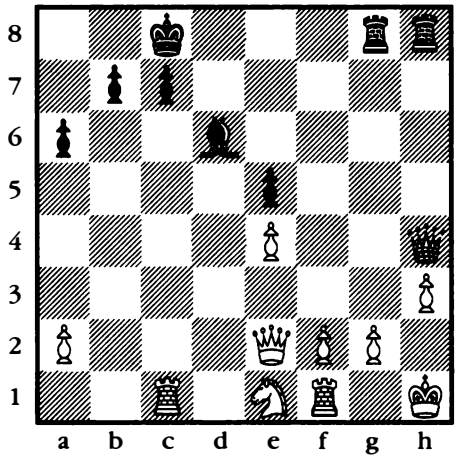
Blancas, aunque con peón de ventaja, tiene una posición difícil ya que la artillería pesada de negras en las filas g y h apunta a su rey.

Entre las amenazas de negras, si le tocara mover, está 1... Dxh3 con un ataque ganador. El peón de blancas está clavado contra su rey por la torre de negras en g8.

Blancas tenía una opción entre 1. Df3, que a pesar de que defiende contra posibles sacrificios en g2, pierde el peón en h ante 1... Dxh3! 2.Dxh3 Txh3 y la jugada 1. Rh1, al parecer segura, que es lo que hizo.

¿Qué harías ahora si fueras negras?

Respuesta: **1... Dxh3+ gxh3 3. Txh3#**. ¡Es correcto! Un jugador experimentado cayó en un *mate de pasillo* clásico, en el que el rey perdido recibe mate de una pieza importante (dama o torre) en una columna o fila, ya que



no existen cuadros legales de escape en las columnas o filas adyacentes y no es posible interponer algo.

Blancas debió reconocer la posibilidad de este modelo clásico de mate (como el famoso *mate del pasillo*, excepto que en este caso el mate tiene lugar en la fila h más que en la primera o la octava columna), ¡incluso si se produjo mediante sacrificio de dama!

Por lo tanto, ¿cuál es la respuesta? ¿Cómo podemos aprender a dejar de pasar por alto las combinaciones de mate que tenemos disponibles y que amenazan con hacer en nuestra contra?

Sólo hay una forma: estudiar diferentes tipos de combinaciones de jaque mate una y otra vez hasta que estemos totalmente familiarizados con las tácticas y los grupos de piezas típicos que participan en ponerlos en práctica con éxito.

Aunque en el pasado se creía que la habilidad de crear combinaciones atractivas de jaque mate debía ser un don innato, en la actualidad la experiencia de la educación moderna ha establecido que el entrenamiento sistemático mediante resolver posiciones normales de jaque mate, sin importar lo difíciles que sean, mejorará el "sentimiento" para descubrir ataques de jaque mate correctos e incluso brillantes.

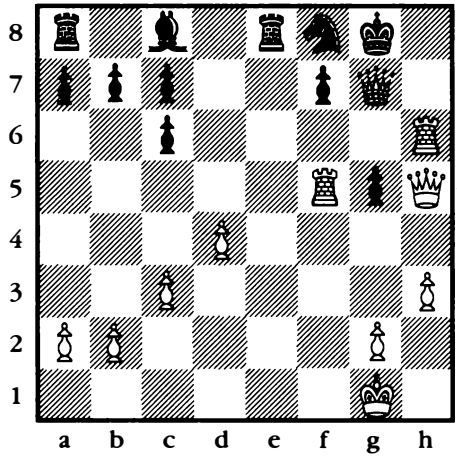
Lo que hemos hecho en *303 ingeniosos jaques mates de ajedrez* es reunir una colección de jaques mates *forzados* en 2, 3 y 4 movimientos, que creemos encontrarás a la vez instructivo y entretenido. A propósito empleamos diagramas muy grandes y claros de manera que no te sientas desalentado de en verdad tratar de visualizar las variaciones posibles.

También hemos incluido a propósito 100 posiciones (los mates 101-150 y 251-300), en que toca jugar a negras y fuerza el jaque mate en dos o tres jugadas. Creemos que es esencial que llegues a sentirte cómodo examinando posiciones desde la perspectiva de negras y resolver duros problemas tácticos desde ese lado.

Nuestro sistema de clasificación es muy directo respecto a que a menudo te decimos en la "columna de tema" de la introducción de los Capítulos 1 y 3 exactamente cuáles piezas y peones crean el mate. Por ejemplo, la posición No. 17 del Capítulo 1 es un mate clásico de pasillo de torre y alfil en la columna 8, ¡y te pedimos que lo examines en este momento y lo resuelvas!

Pista: la solución empieza con un **movimiento tranquilo**, movimiento que no es jaque ni captura, lo cual es la razón de que los movimientos tranquilos sean los más difíciles de descubrir.

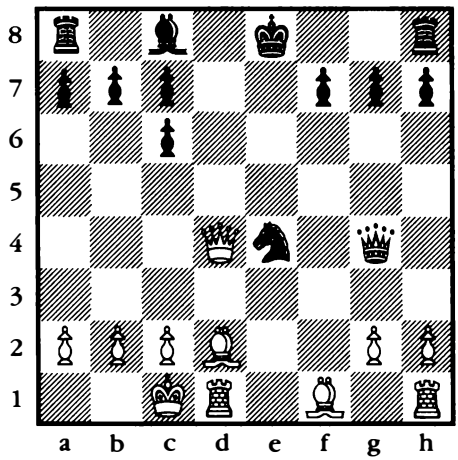
Mate con apoyo de dama simplemente significa que estás dando mate al rey enemigo colocando la dama junto a él, mientras una de tus piezas o peones también ataca el cuadro de mate en que acabas de ubicar tu dama. Un ejemplo de esto es la siguiente posición donde, al jugar blancas, el maestro español Vilardebo no se dio cuenta de una oportunidad para dar jaque mate a uno de los más grandes jugadores del mundo, Richard Reti, en la Primera Olimpiada de Ajedrez, en Londres, en 1927.



¿Qué hubieras jugado? Date cuenta que la dama de negras está lo que llamamos **sobrecargada**, ya que tiene que defender contra mates tanto en h8 como f7. Esperamos que hayas encontrado la respuesta: **1. Th8+!** (una

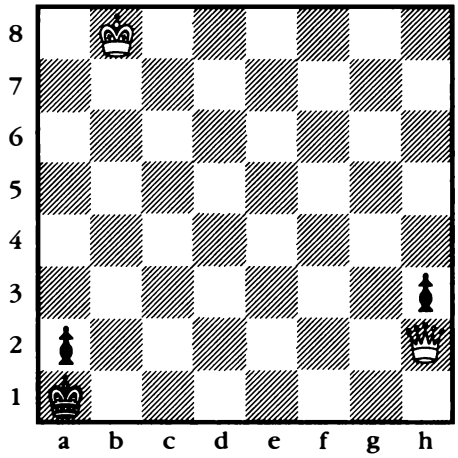
desviación clásica, en que se hace que damas renuncie a su defensa de f7). **1...Dxh8 forzado, 2.Dxf7#.**

Un **ataque al descubrir** es cualquier movimiento por una pieza o peón que abre la línea de fuego contra el rey enemigo, mediante una columna, fila o diagonal, por una pieza que se oculta detrás de la unidad que se acaba de mover. Los ataques al descubrir más devastadores por lo general son los **jaques dobles**, como en el ejemplo siguiente en que blancas da mate en tres jugadas.



Esto parece en verdad difícil, pero durante un juego improvisado en París, en 1878, Maczulsky creó un jaque mate espectacular contra Kolisch mediante un mortal doble jaque al descubierto. **1. Dd8+!! Rxd8; 2. Pg5+ Re8; 3. Td8#.** Sugerimos que vayas de inmediato a las posiciones 79 y 80 en el Capítulo 1. En cada uno de estos ejemplos, blancas fuerza el mate en dos jugadas al crear una clavada asesina mediante sacrificar una pieza.

Ahora bien, llegamos a lo que tal vez sea el concepto táctico más difícil de todos, en especial cuando se emplea para forzar el jaque mate, es decir el "temido" zugswang. Básicamente, **zugswang** significa "compulsión de mover". El lado perdedor debe hacer un movimiento, pero preferiría no hacerlo ya que las únicas jugadas legales causan la pérdida inmediata. Considera lo siguiente:



Mueve blancas. ¿Tomarías el peón en h o...? Seguramente esperamos que no, ¡ya que en teoría entonces la posición es empate! Pero, tal vez te diste cuenta de que después de 1. Dc2!, negras no sólo no se *ahoga*, como lo hubiera hecho si no hubiera un peón en h, sino que, de hecho, en *zugswang*, como su única jugada legal 1... h2, permite 2. Dc1#.

Por último, notarás que en todo el libro existen gran cantidad de sacrificios. Los más evidentes y emocionantes son los sacrificios de dama para abrir líneas de ataque,

acabar con defensores, correr o desviar a los defensores, o atraer al rey al cuadro de mate.

Todo el canon táctico del ajedrez está condensado en los desafiantes mates que encontrarás en este libro.

Disfrútalo.

Fred Wilson y Bruce Alberston

Capítulo 1

Blancas mueve y mate en dos

Blancas da mate en dos

"Blancas da mate en dos" indica que blancas mueve primero, negras responde y blancas hace jaque mate en su segunda jugada. La gente de computación piensa en esto como tres movimientos individuales. Los jugadores de ajedrez, acostumbrados a pensar más en pares, se refieren a esto como una acción de dos movimientos. Técnicamente, es sólo una jugada y media, ya que negras nunca llega a hacer su segunda jugada.

Organización

El diseño del Capítulo 1 es por tema. Las configuraciones y estratagemas típicas de mate se agrupan para ayudar a la familiarización. Esto es lo que hay que buscar:

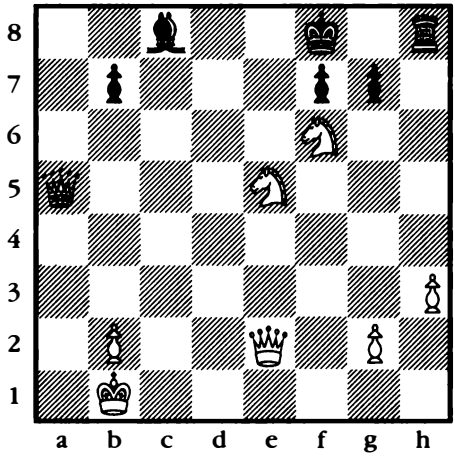
Problemas	**Tema**
1-13	Mates de fila del fondo y otros mates de pasillo
14-27	Pasillos de torre y alfil
28-39	Mates diagonales con dama y alfil o torre y alfil, ¡o sólo un alfil!
40-48	Mates de alfil y caballo
49-64	Mates de apoyo con la dama
65-73	Jaques mates de caballo
74-78	Mates de peón y coronación
79-92	Clavadas y ataques al descubrir
93-100	Movimientos tranquilos y zugswang

Pistas para resolver

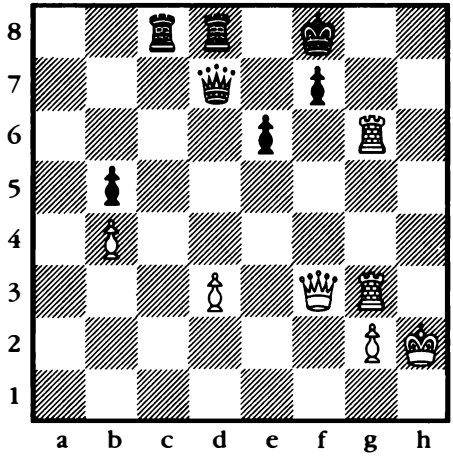
Como la meta es dar jaque mate y sólo tienes dos jugadas para trabajar, necesitas actuar con jugadas forzadas. Las jugadas más forzadas son también las jugadas más violentas: jaques, capturas y amenazas inmediatas de mate. Además, no temas sacrificar. El material se vuelve irrelevante cuando estás cazando al rey enemigo.

Empieza ahora y caza al rey enemigo.

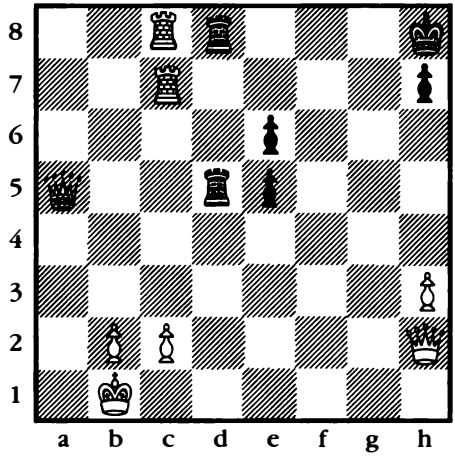
1.



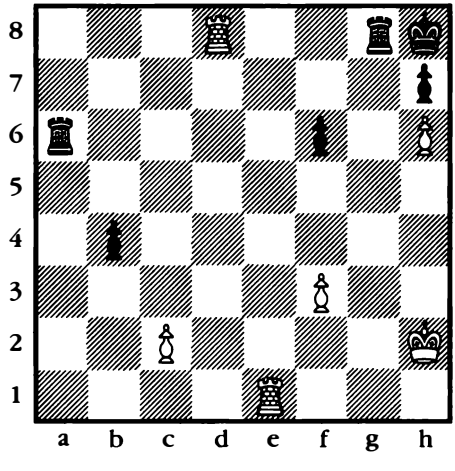
2.



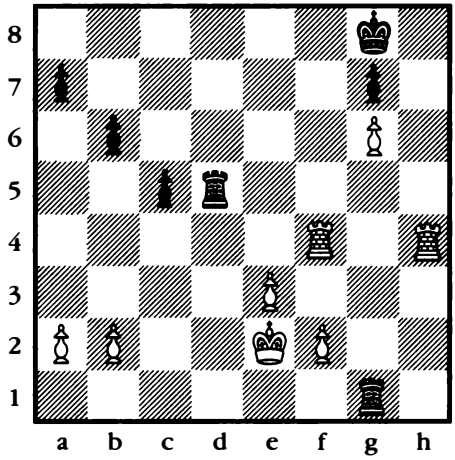
3.



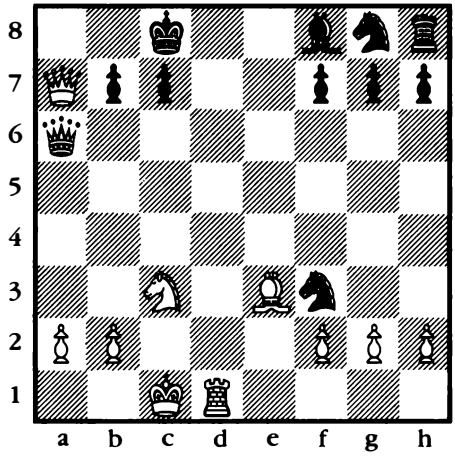
4.



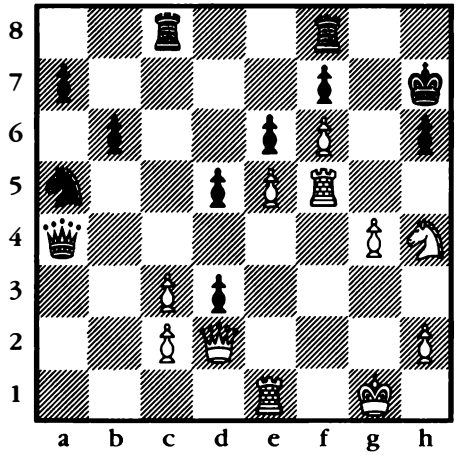
5.



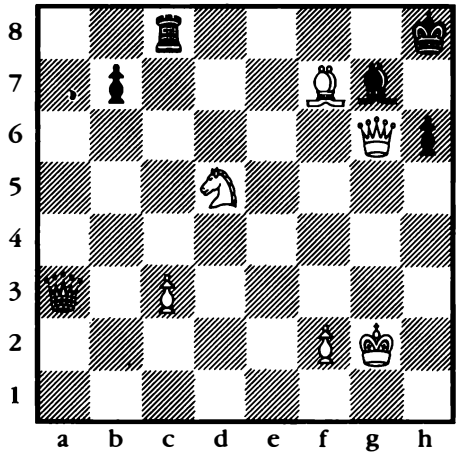
6.



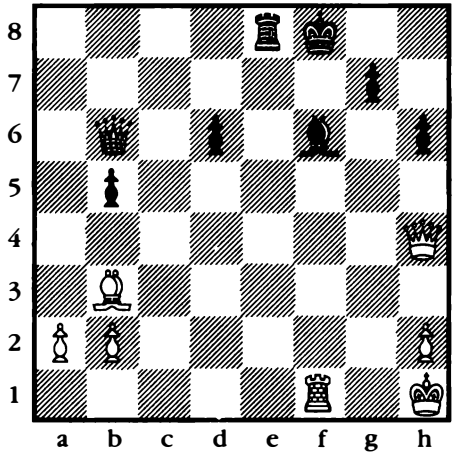
7.



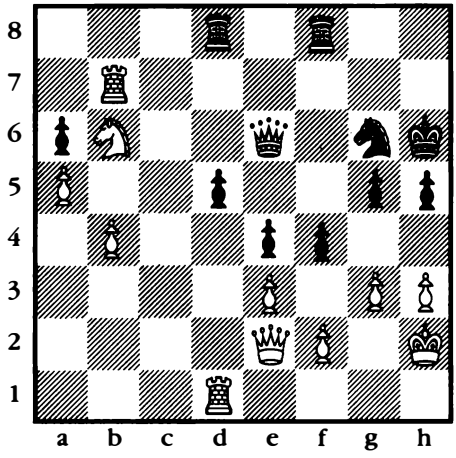
8.



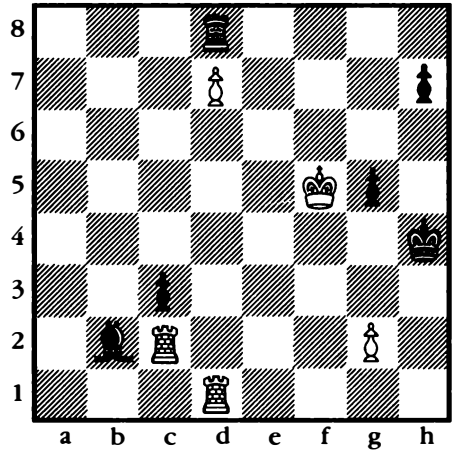
9.



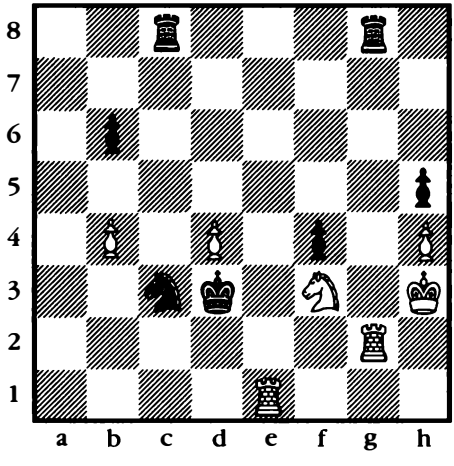
10.



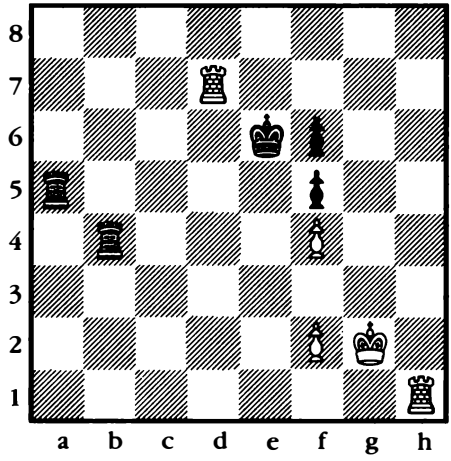
11.



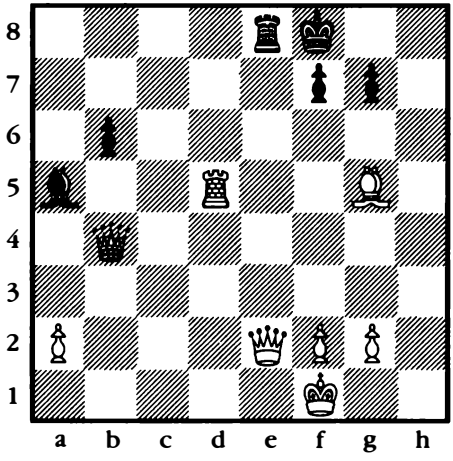
12.



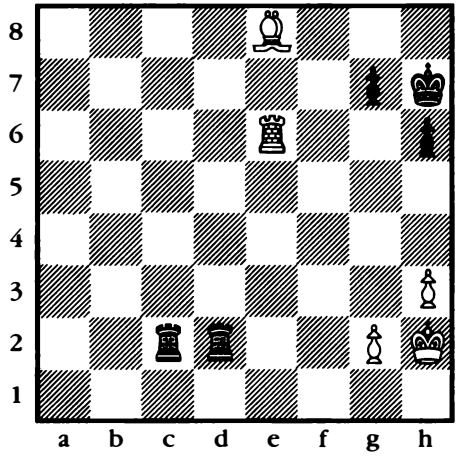
13.



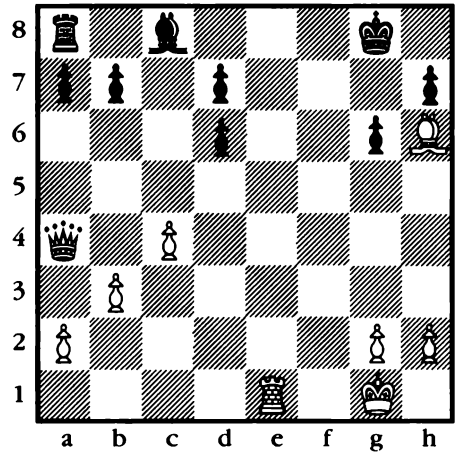
14.



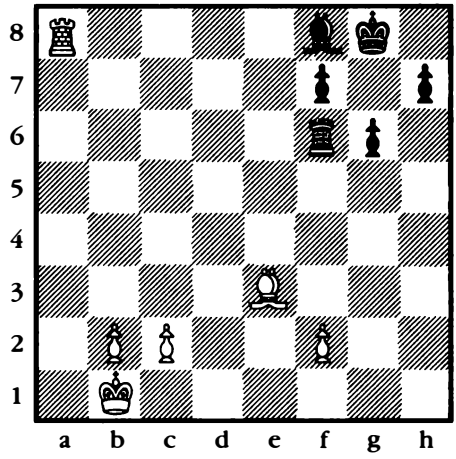
15.



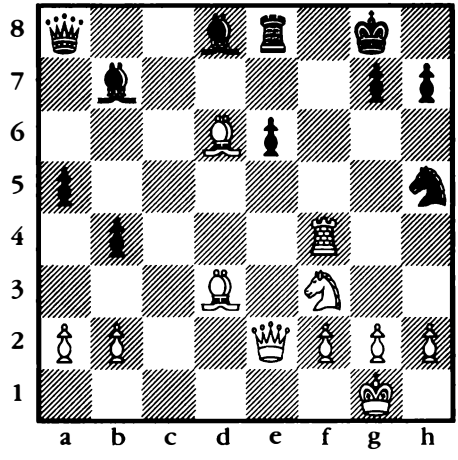
16.



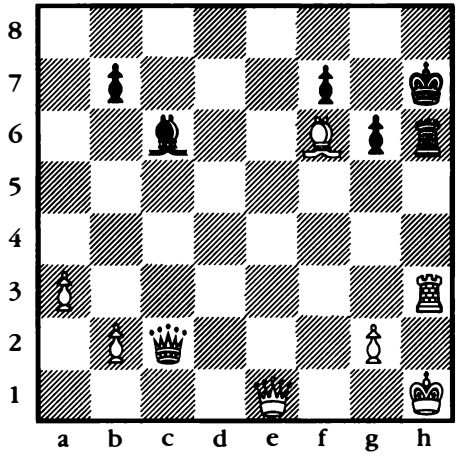
17.



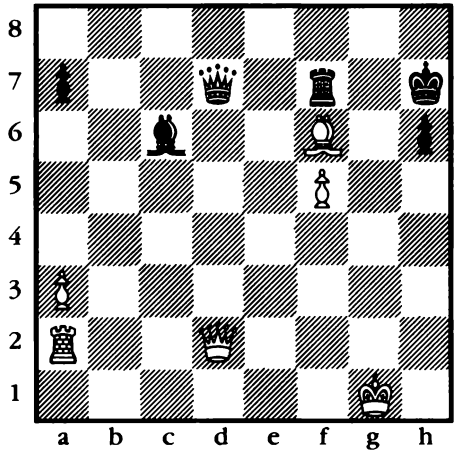
18.



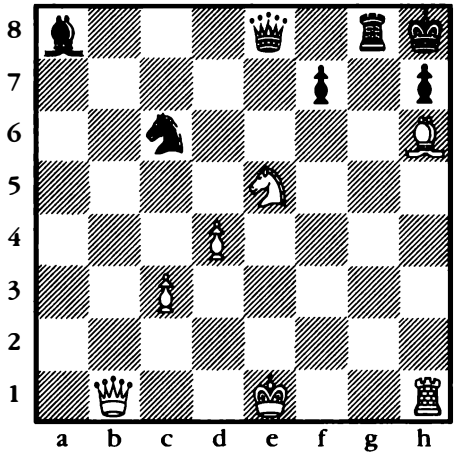
19.



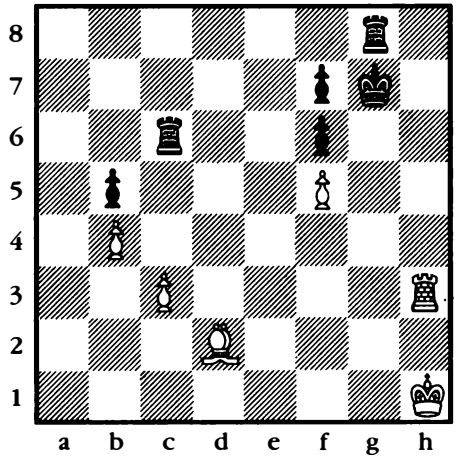
20.



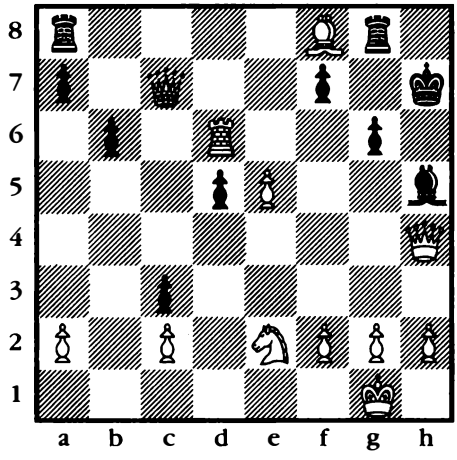
21.



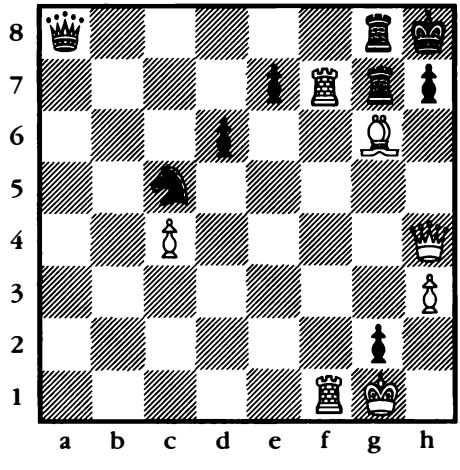
22.



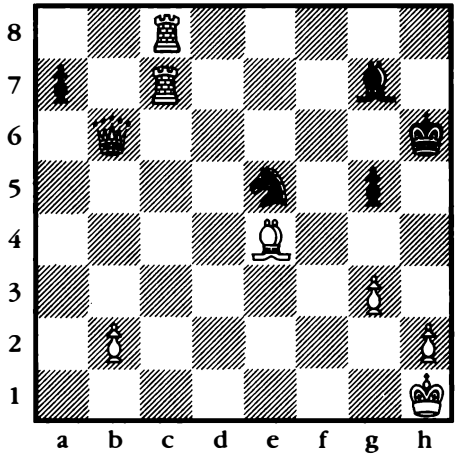
23.



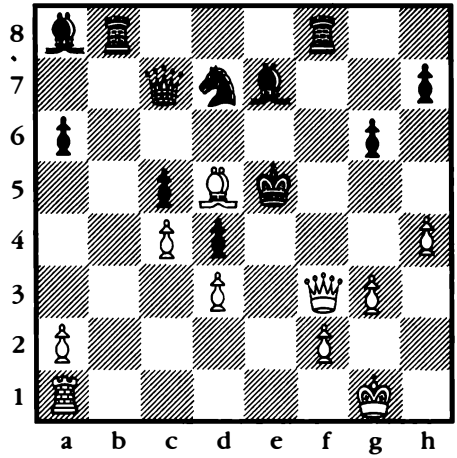
24.



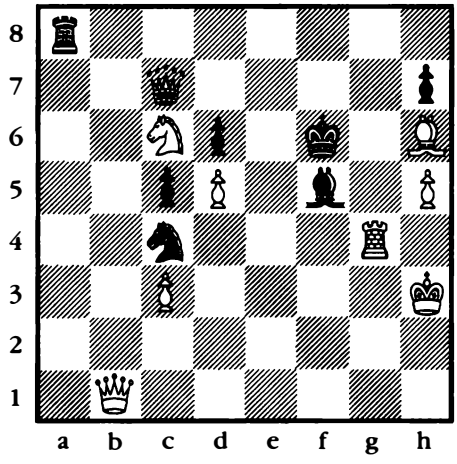
25.



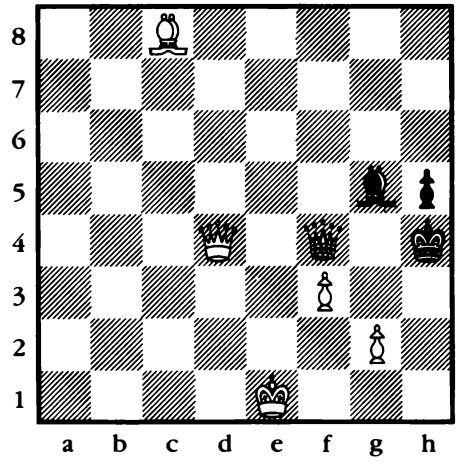
26.



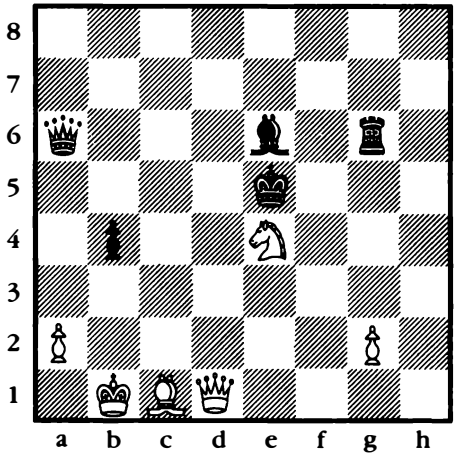
27.



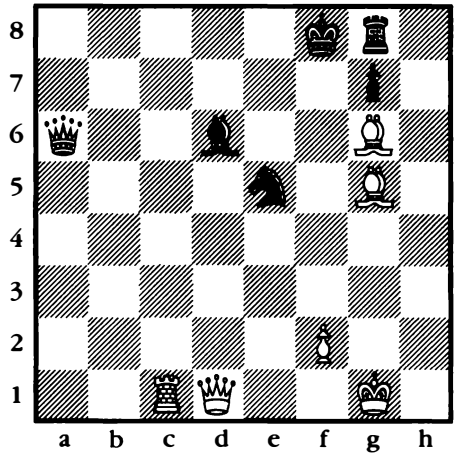
28.



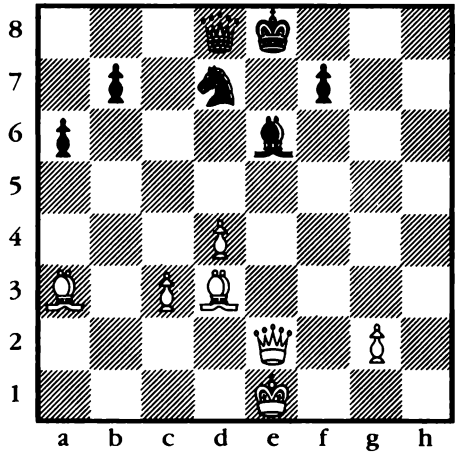
29.



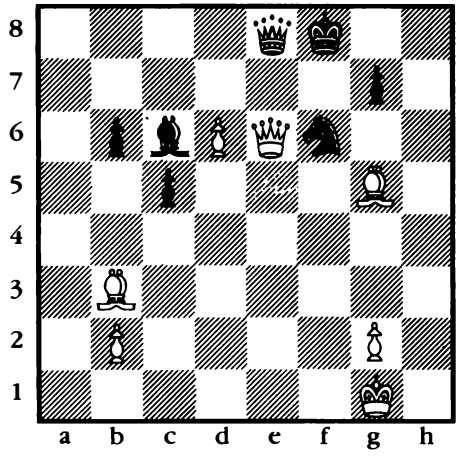
30.



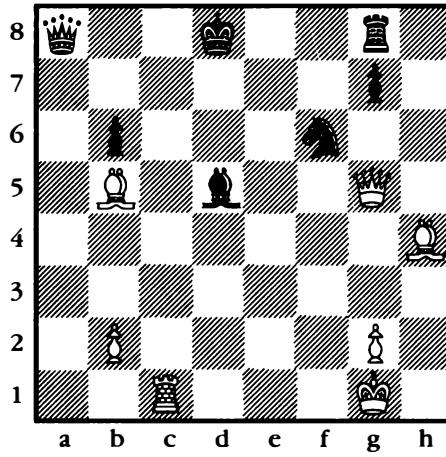
31.



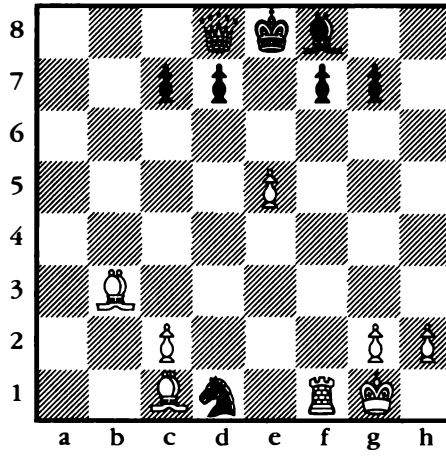
32.



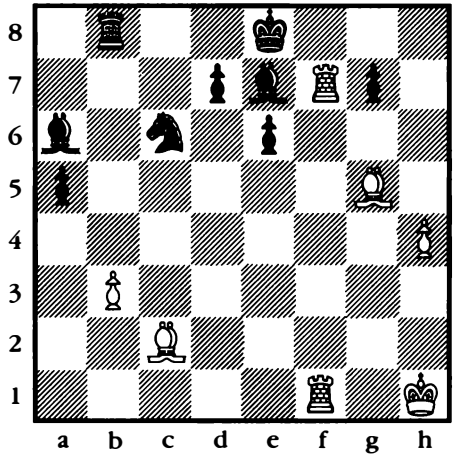
33.



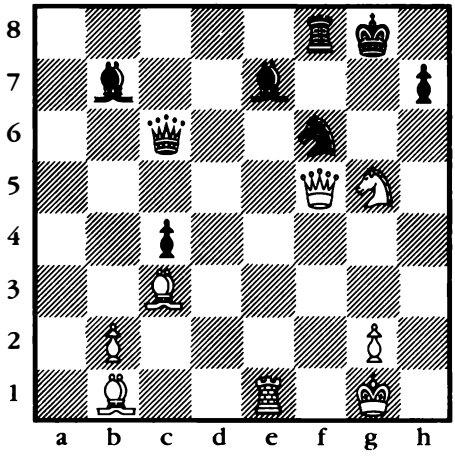
34.



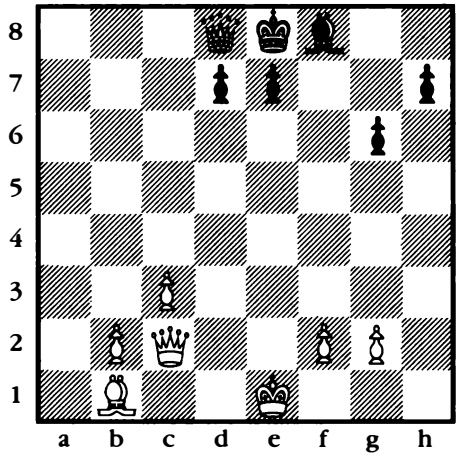
35.



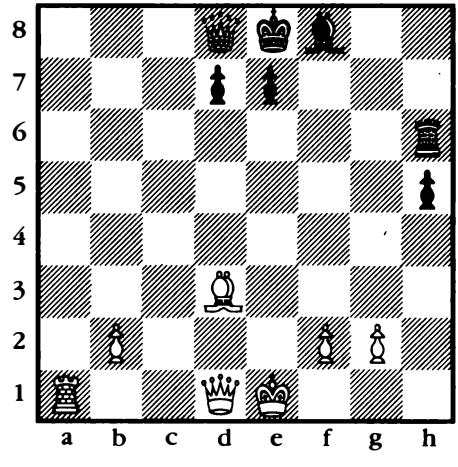
36.



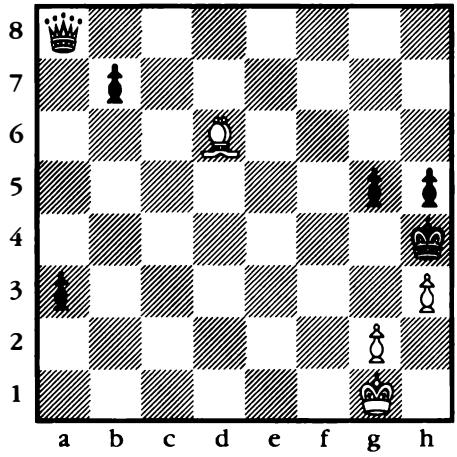
37.



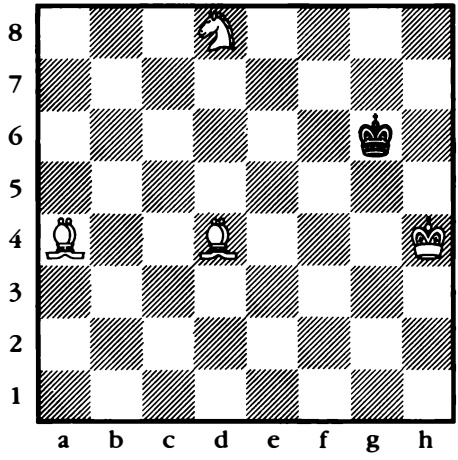
38.



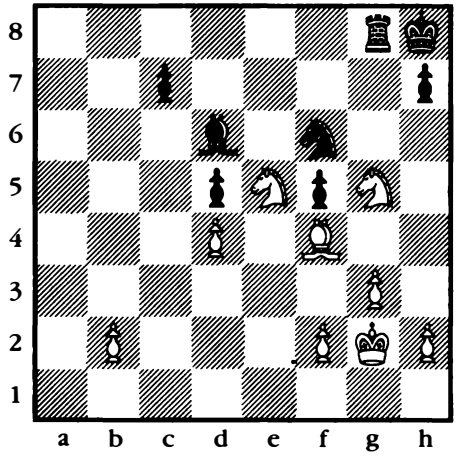
39.



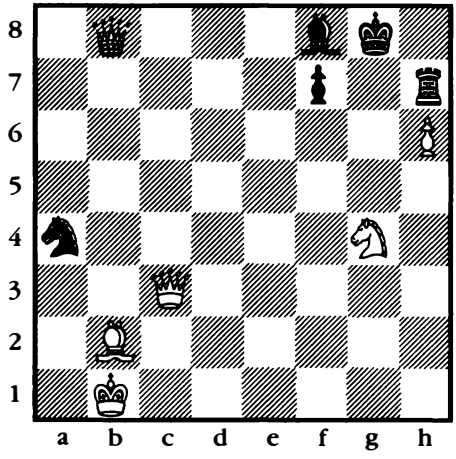
40.



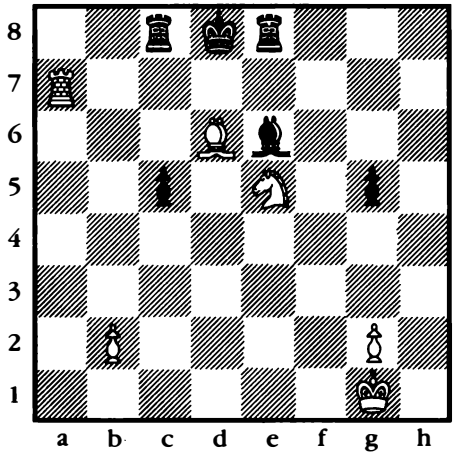
41.



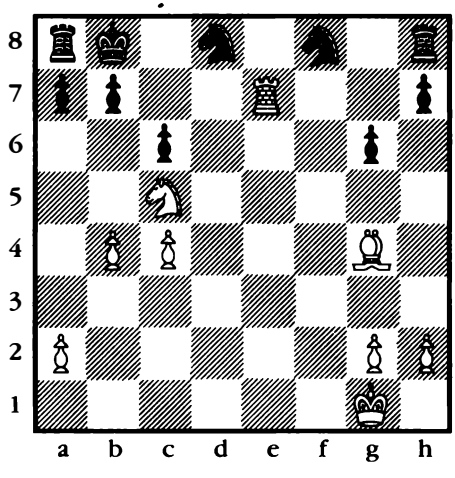
42.



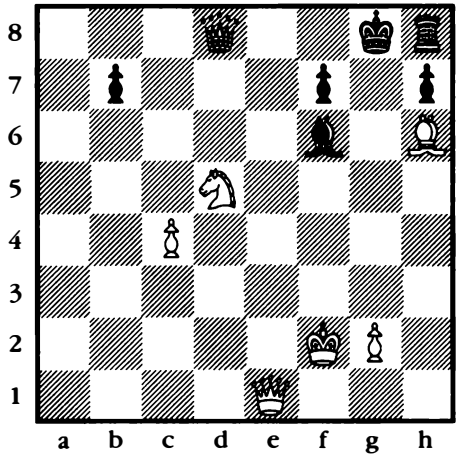
43.



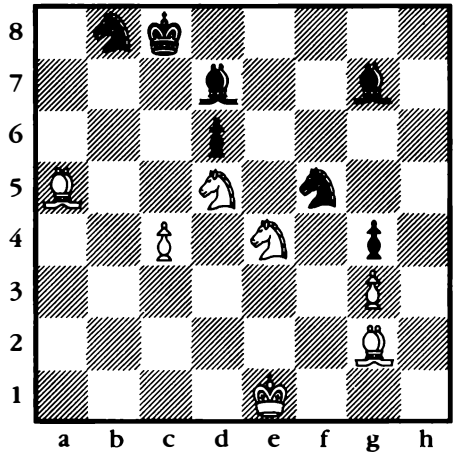
44.



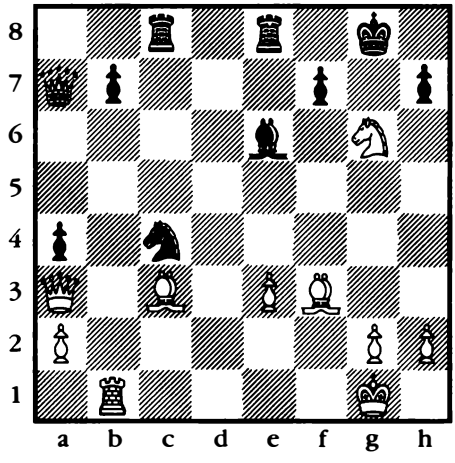
45.



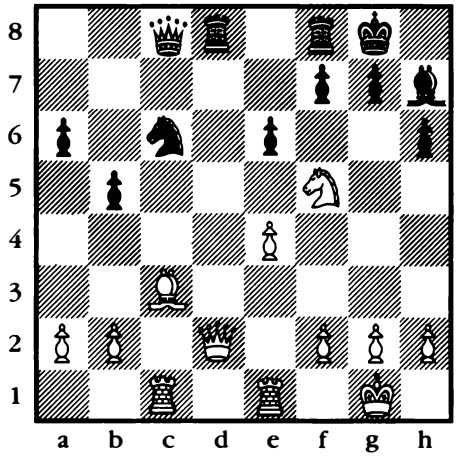
46.



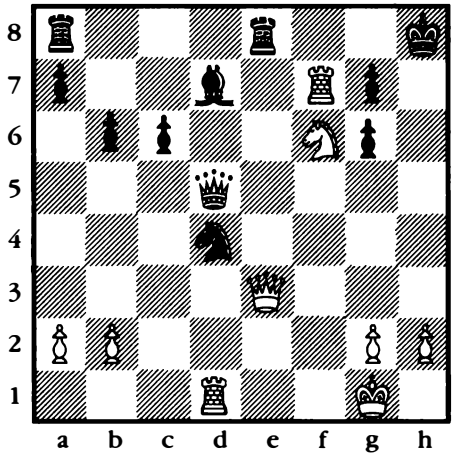
47.



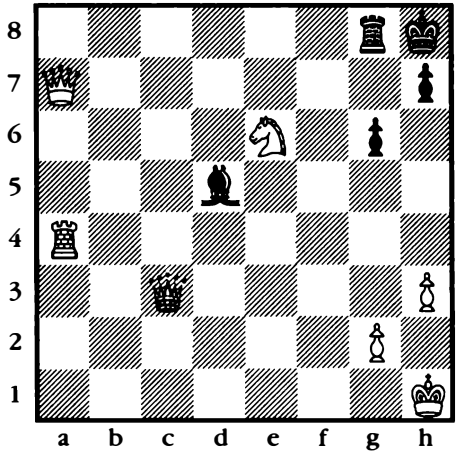
48.



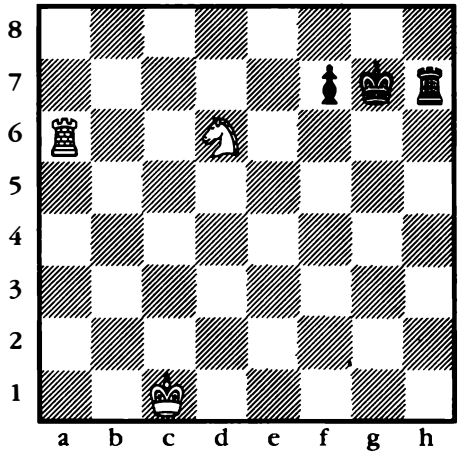
49.



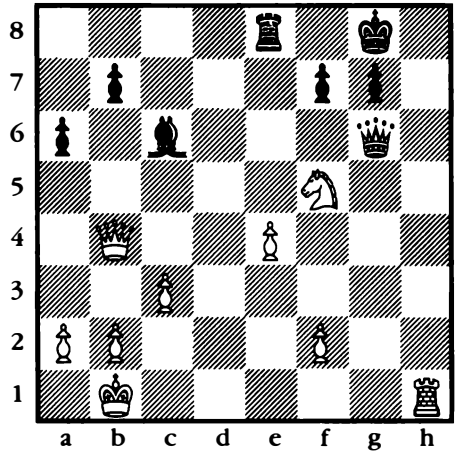
50.



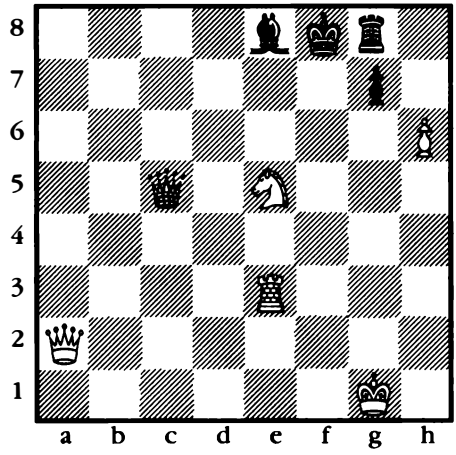
51.



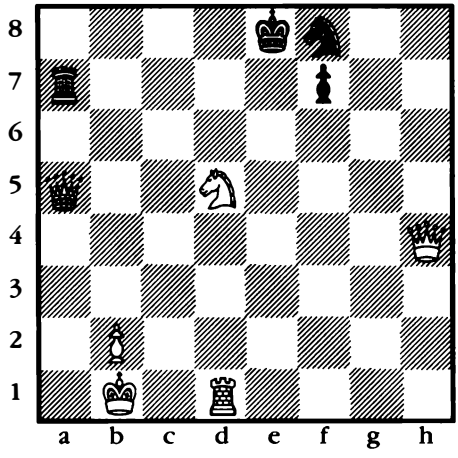
52.



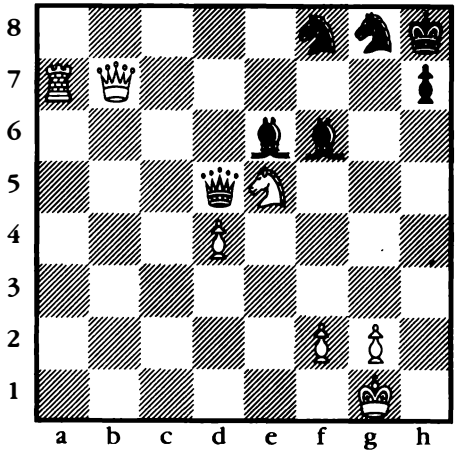
53.



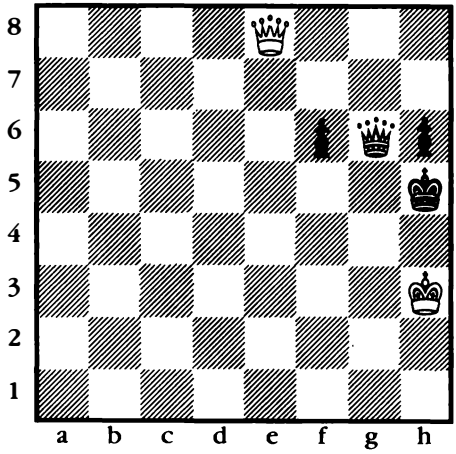
54.



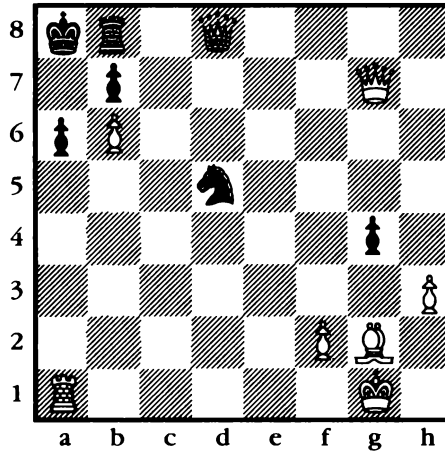
55.



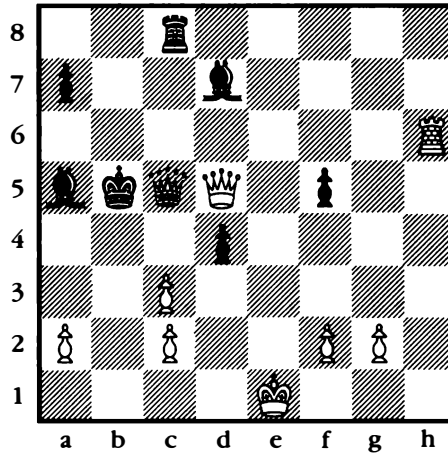
56.



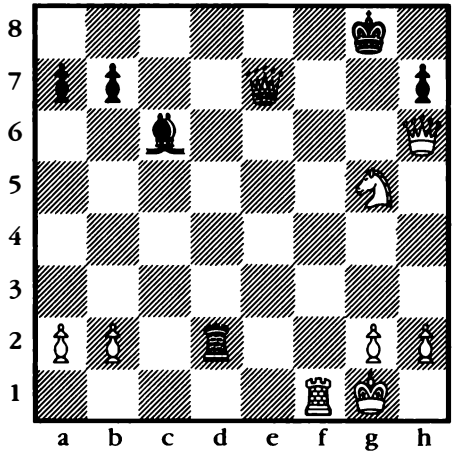
57.



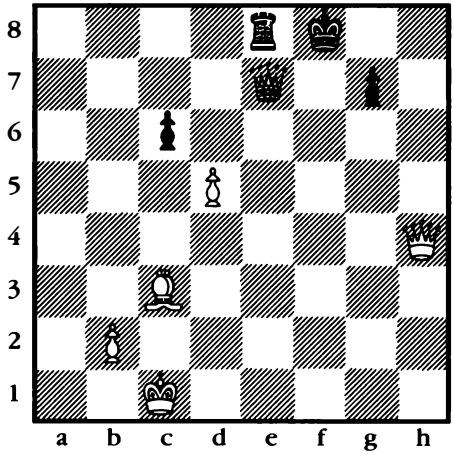
58.



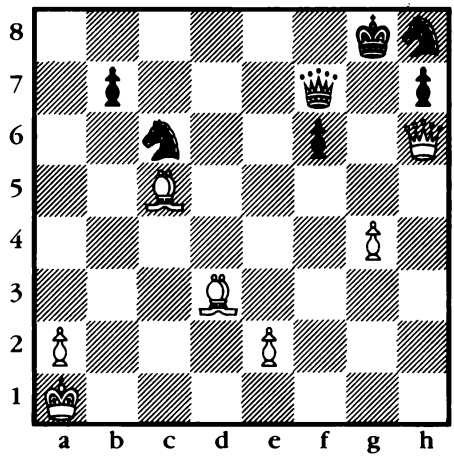
59.



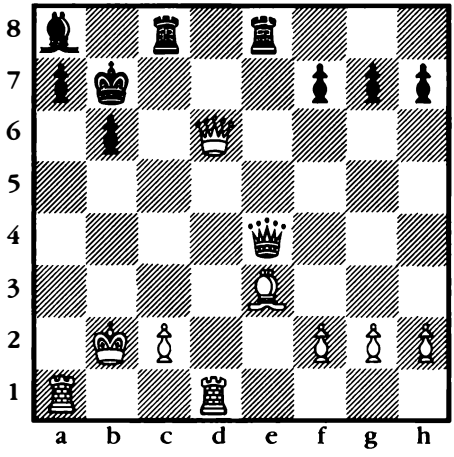
60.



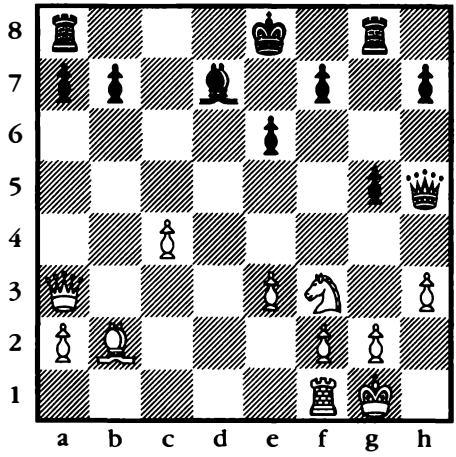
61.



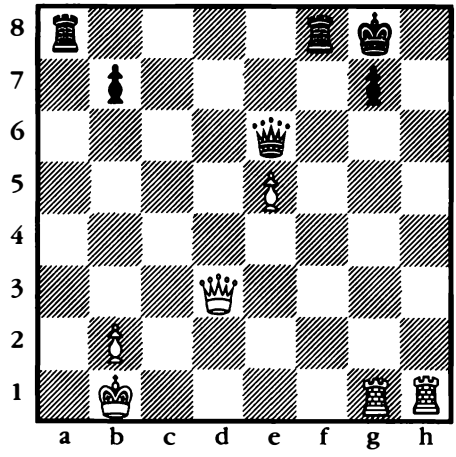
62.



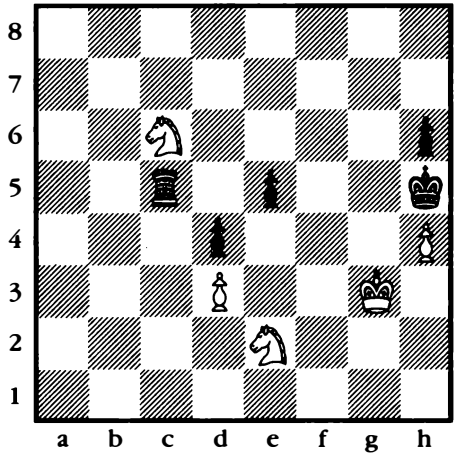
63.



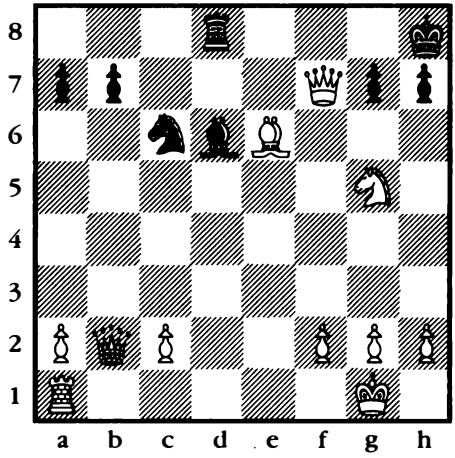
64.



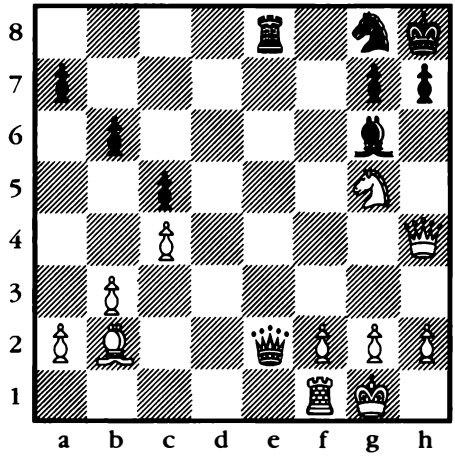
65.



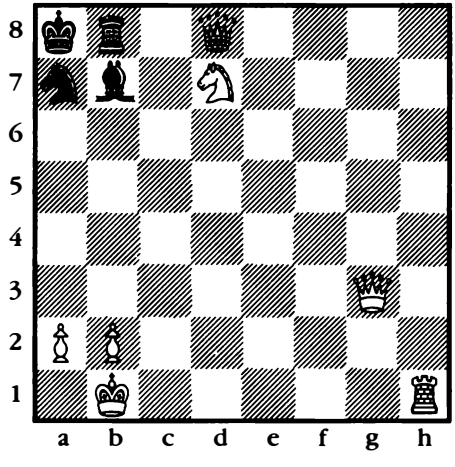
66.



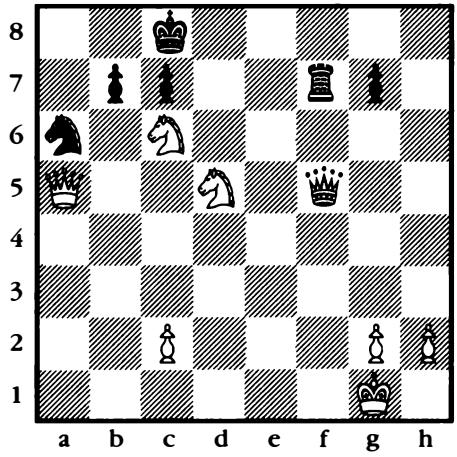
67.



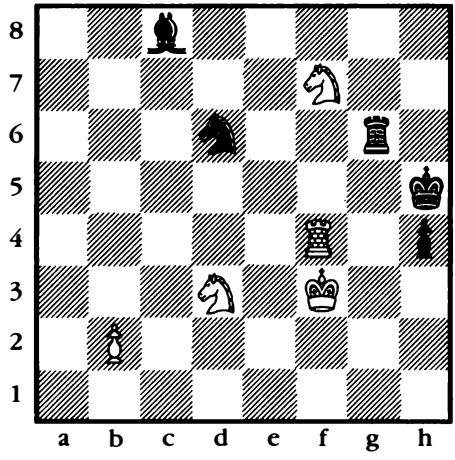
68.



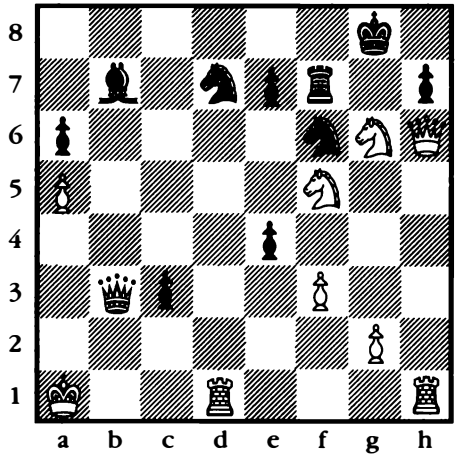
69.



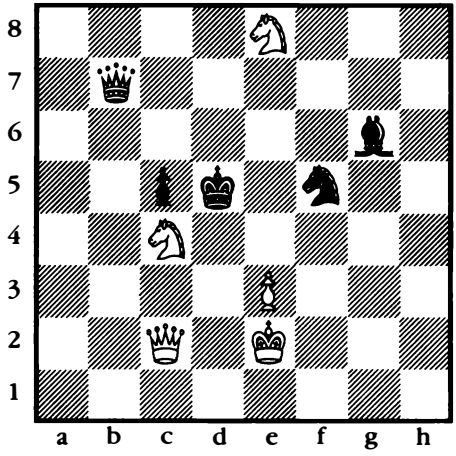
70.



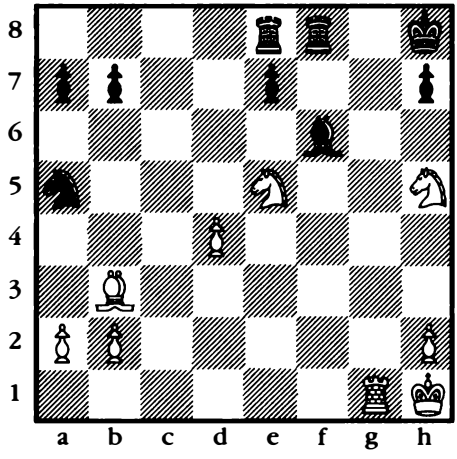
71.



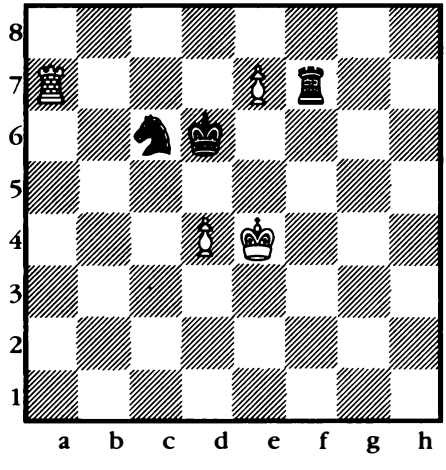
72.



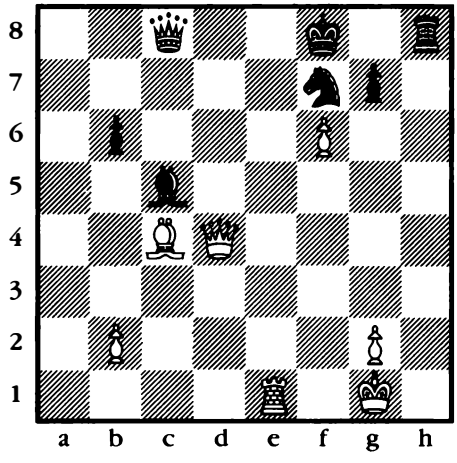
73.



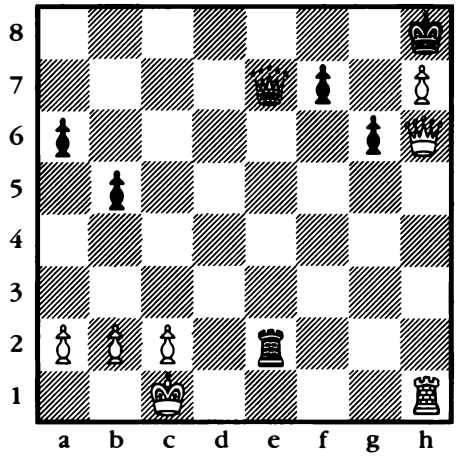
74.



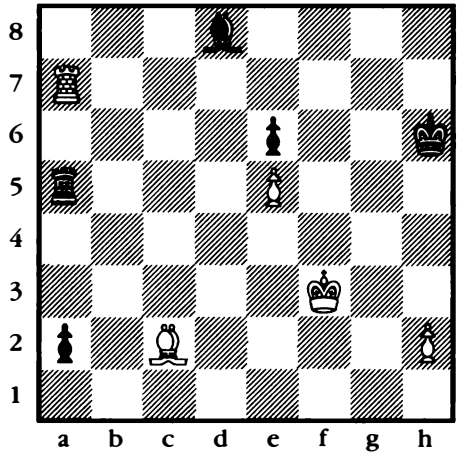
75.



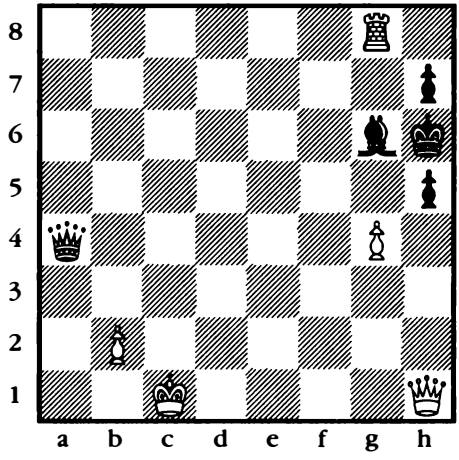
76.



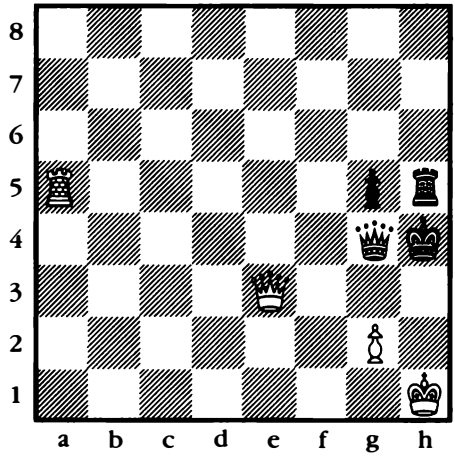
77.



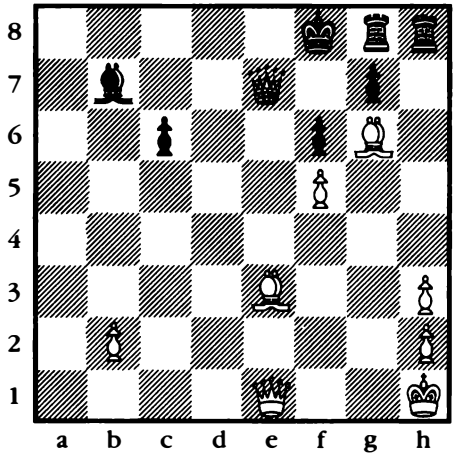
78.



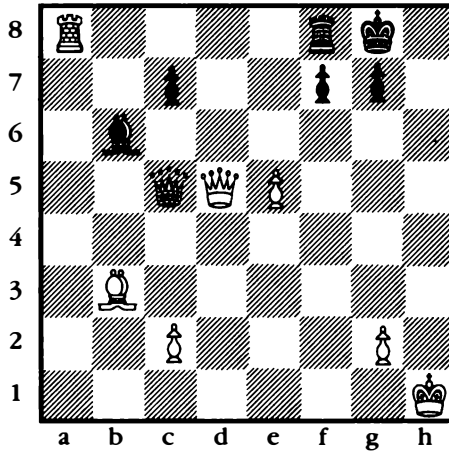
79.



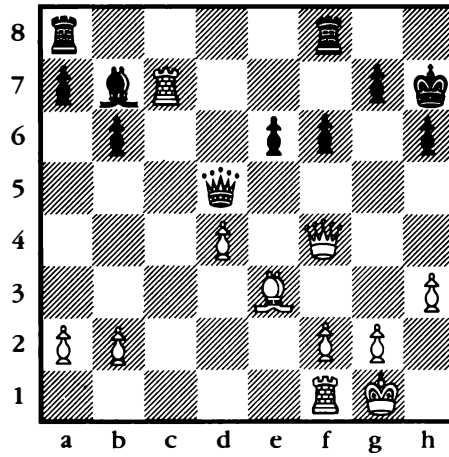
80.



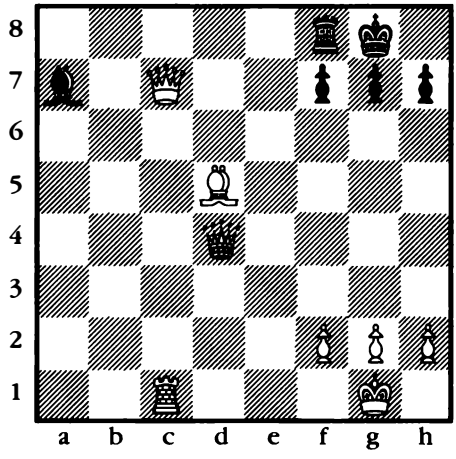
81.



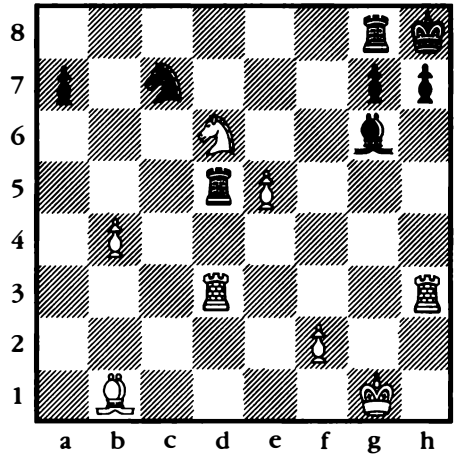
82.



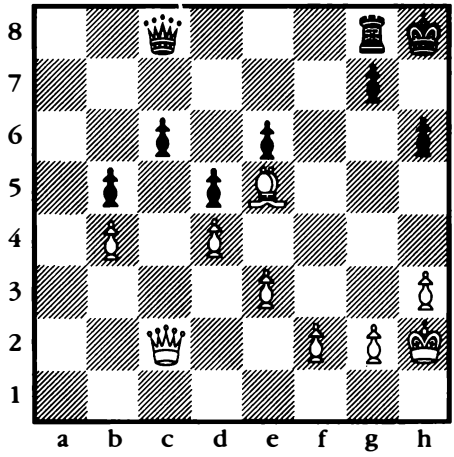
83.



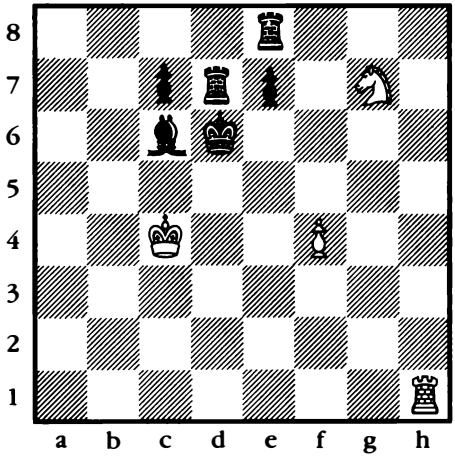
84.



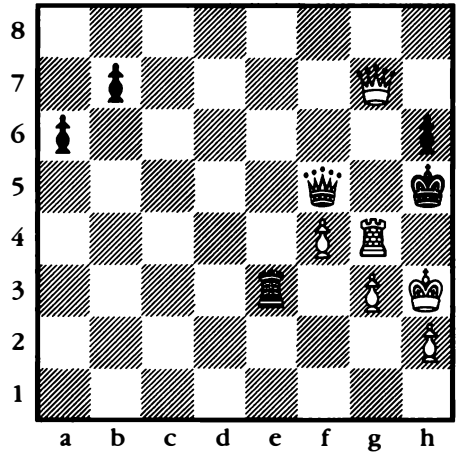
85.



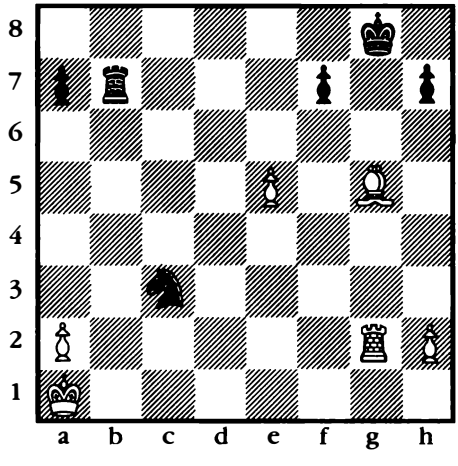
86.



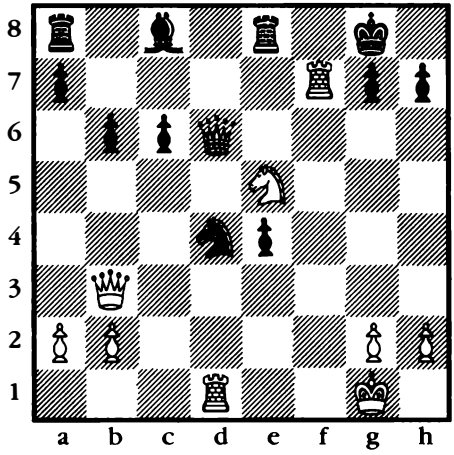
87.



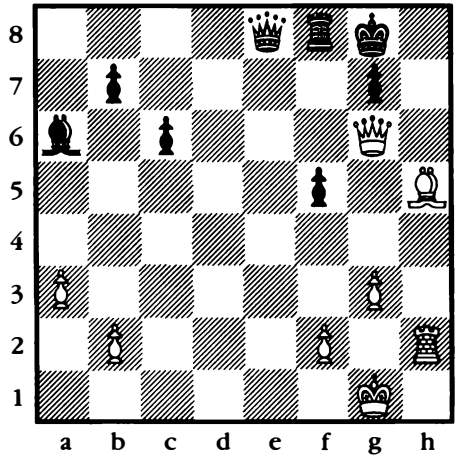
88.



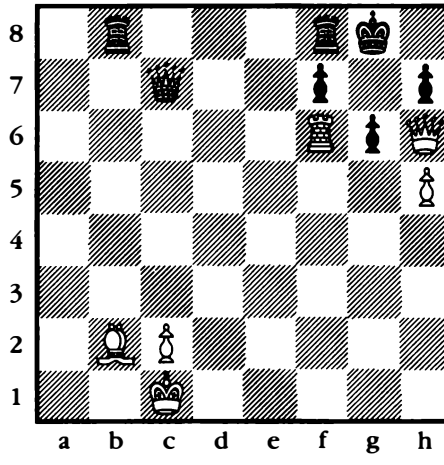
89.



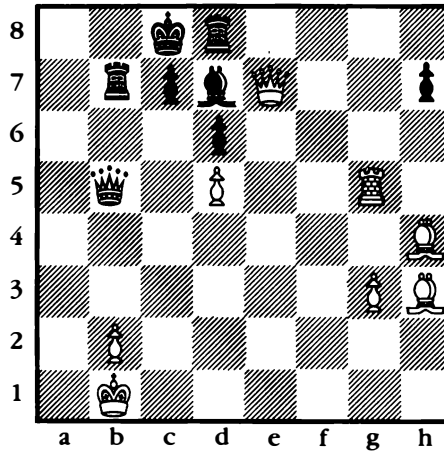
90.



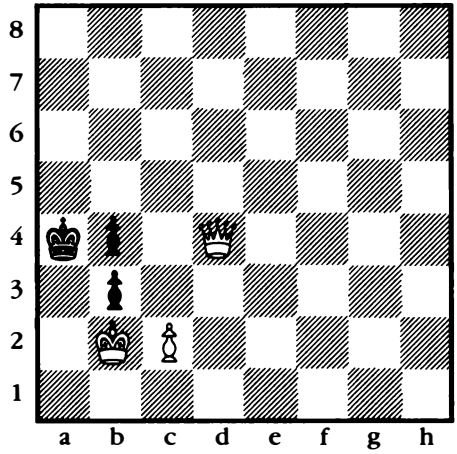
91.



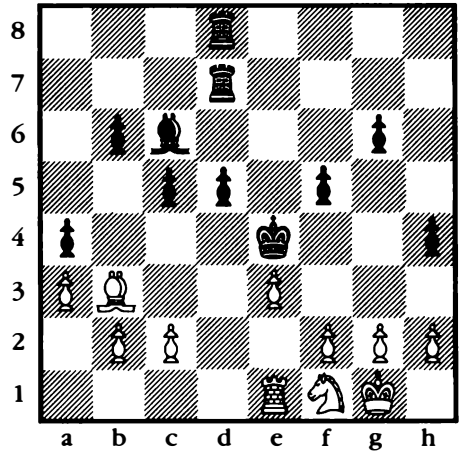
92.



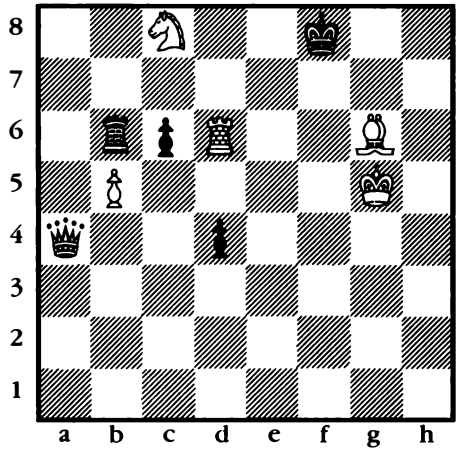
93.



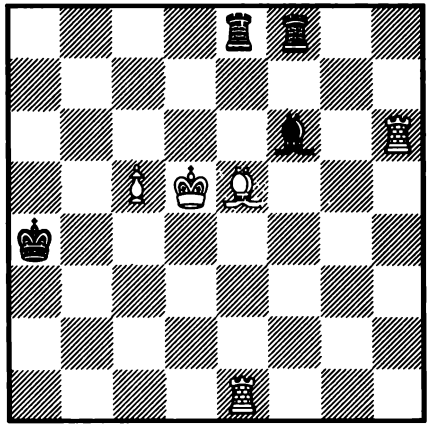
94.



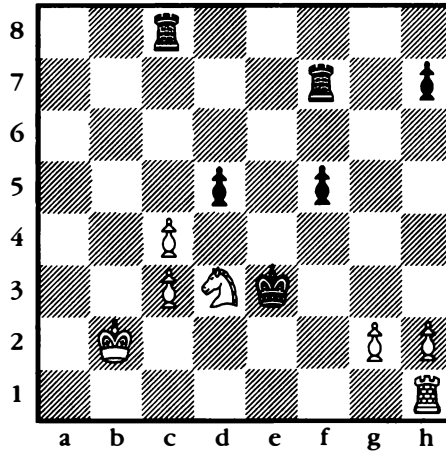
95.



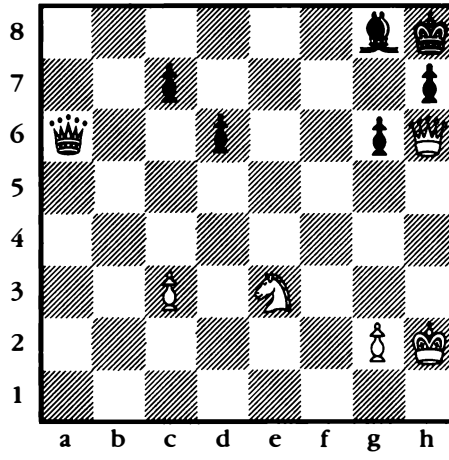
96.



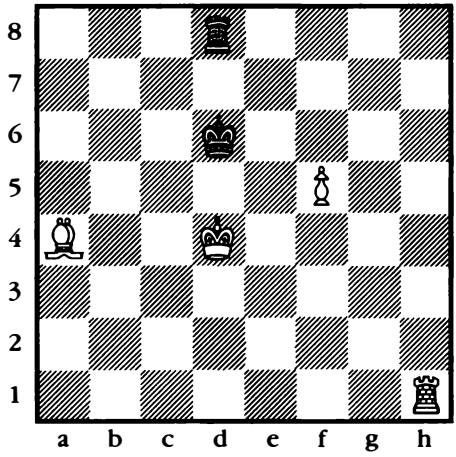
97.



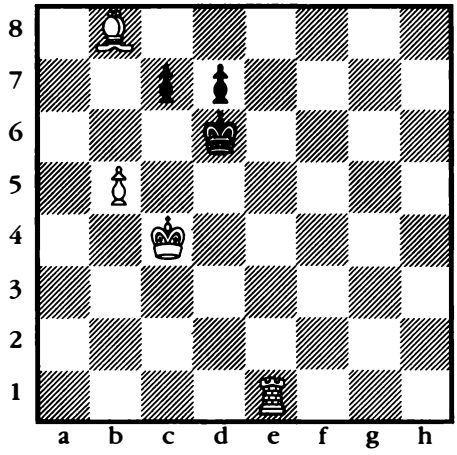
98.



99.



100.



Capítulo 2

Negras mueve y mate en dos

Negras da mate en dos

En esta sección negras hace la primera jugada, o el *movimiento clave*, como a veces se le llama. Blanca contesta y negras administra jaque mate en su segunda jugada. No hay nada fuera de lo común en visualizar la posición desde la perspectiva de negras. En los juegos de ajedrez, te tocarán las piezas negras la mitad del tiempo. Y negras también gana su parte de juegos.

Organización

Los mates están organizados al azar, en forma deliberada. Se espera que encuentres tu camino sin ayuda. Pero en este caso al menos, a diferencia de un juego real, tienes la ventaja de saber que el mate es inminente.

En general, los problemas en esta sección son más difíciles que los de la anterior. Se requiere más imaginación y existen más variaciones secundarias a considerar. Sin embargo, para esta etapa ya deberías estar familiarizado con la mayoría de los patrones, de manera que es un asunto de aplicar lo que ya sabes.

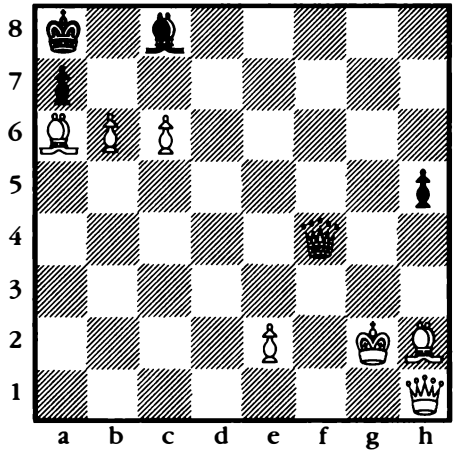
Pistas para resolver

Como en el capítulo anterior, lo que se espera son jugadas forzadas. Abundan jaques y capturas con jaque. Para ahora, el sacrificio de material es un suceso común. La idea es hacer que la posición se doble ante tu voluntad. Las jugadas forzadas lo lograrán.

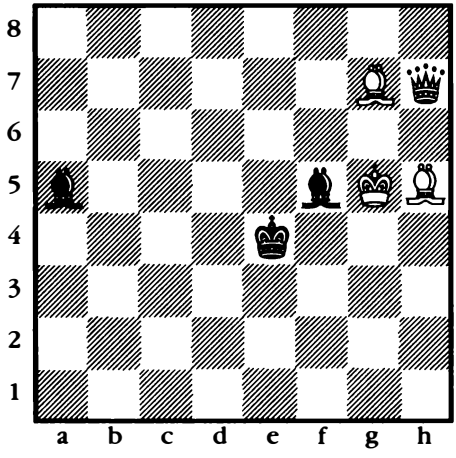
El problema #132 sale de nuestro departamento de trucos sucios. Necesitas saber dos cosas: la captura *en passant* y la última jugada de blancas, b2-b4. Las posiciones #130 y #140 son problemas de ajedrez. Se incluyen aquí más por su curiosidad que por nada más. En cada uno, negras pone una pieza en un cuadro en que puede ser capturada en muchas formas. Cada modo de captura debilita la defensa de blancas en alguna forma, permitiendo a negras dar mate. Lo que mejor funciona es un enfoque metódico en estos mates.

Estás listo para empezar el Capítulo 2. El objetivo es el monarca de blancas. Ve por él.

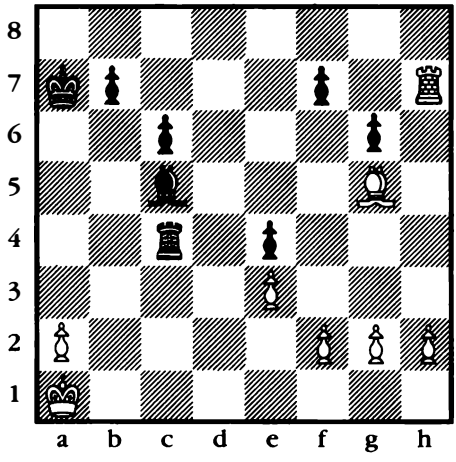
101.



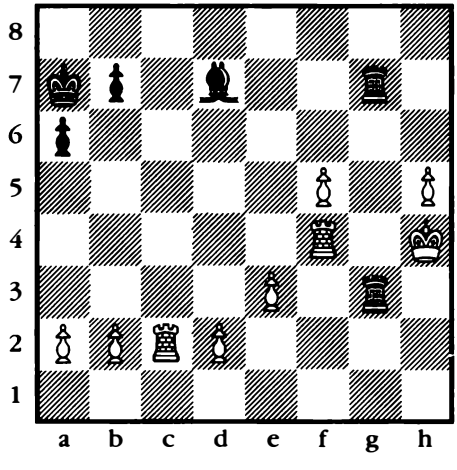
102.



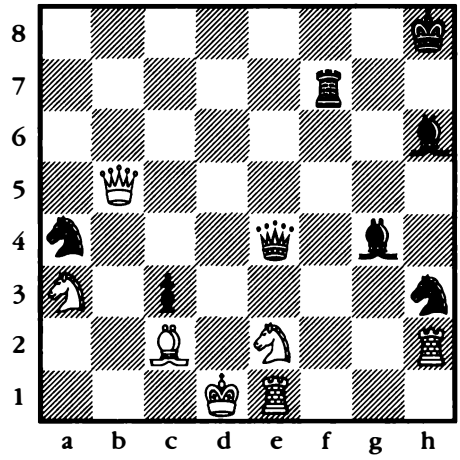
103.



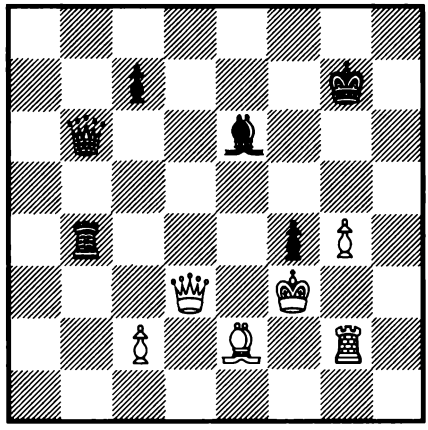
104.



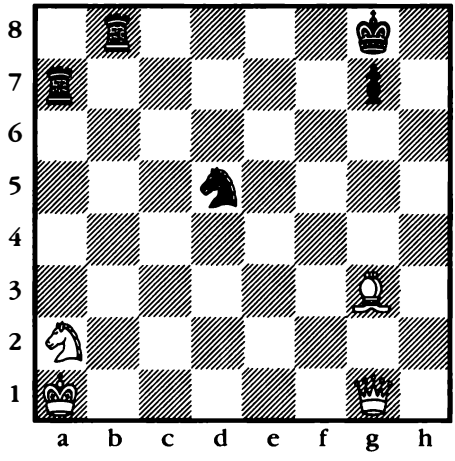
105.



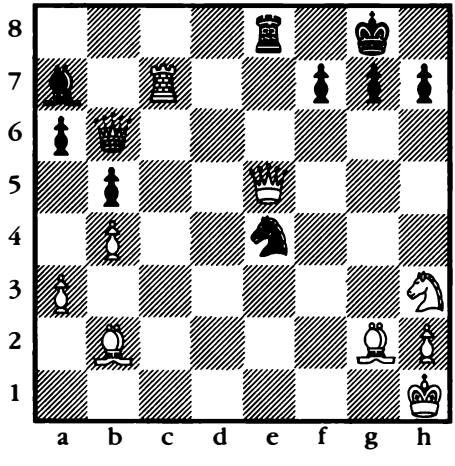
106.



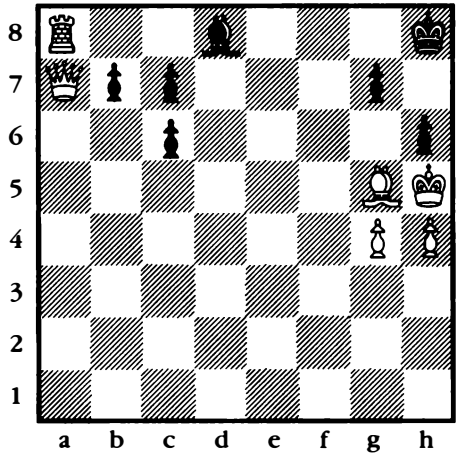
107.



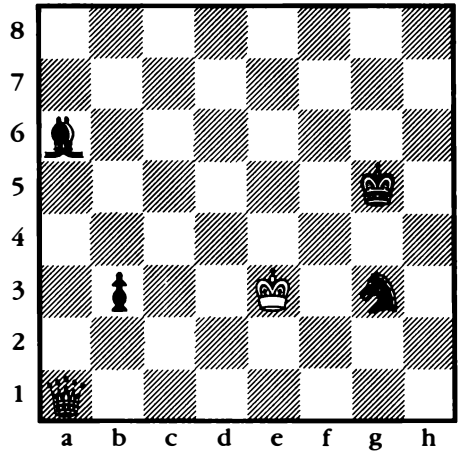
108.



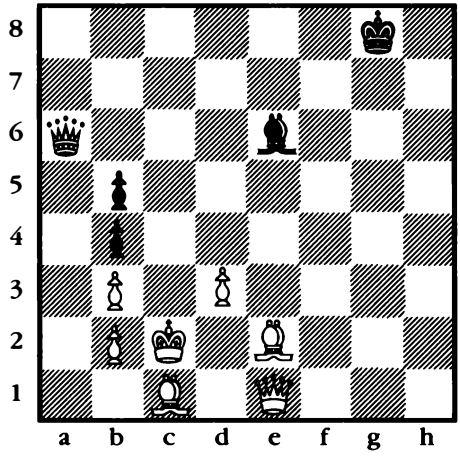
109.



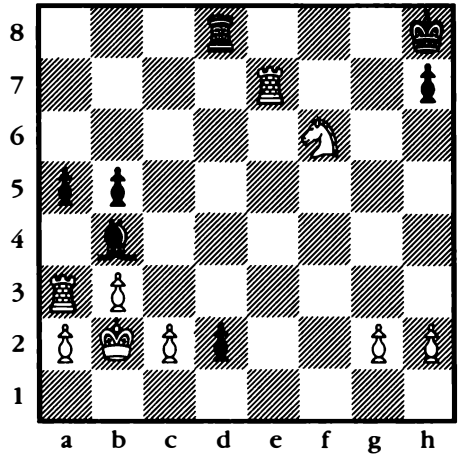
110.



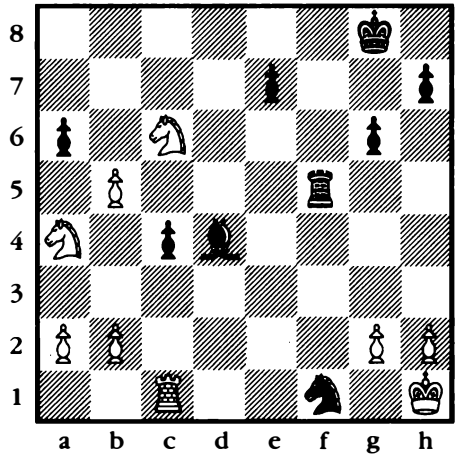
111.



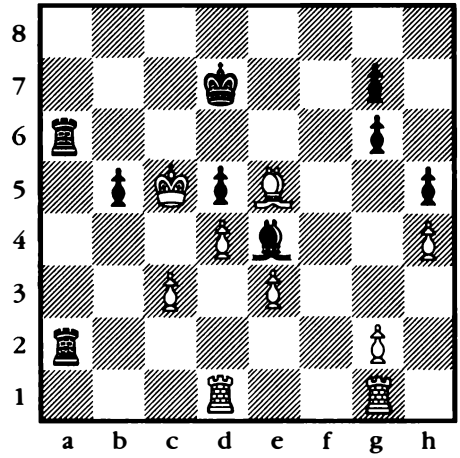
112.



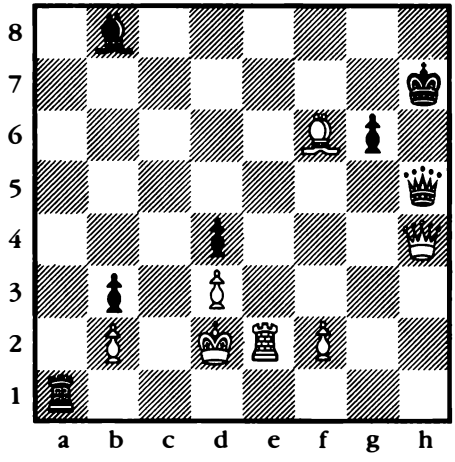
113.



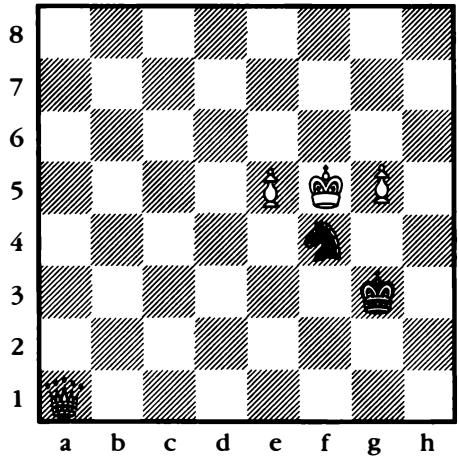
114.



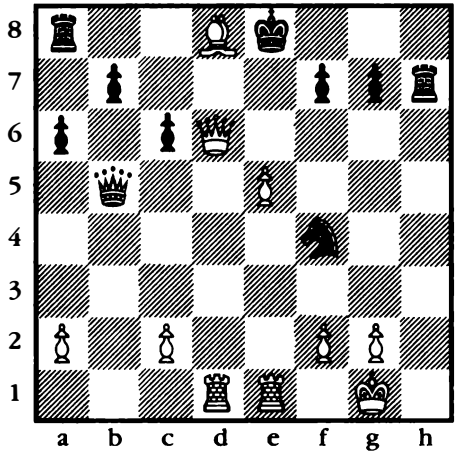
115.



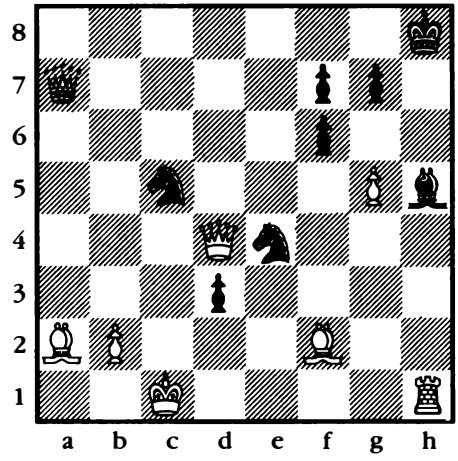
116.



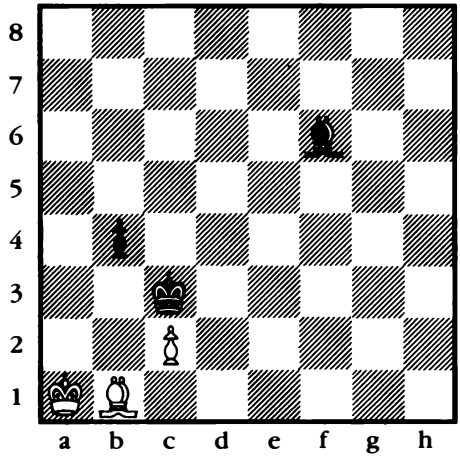
117.



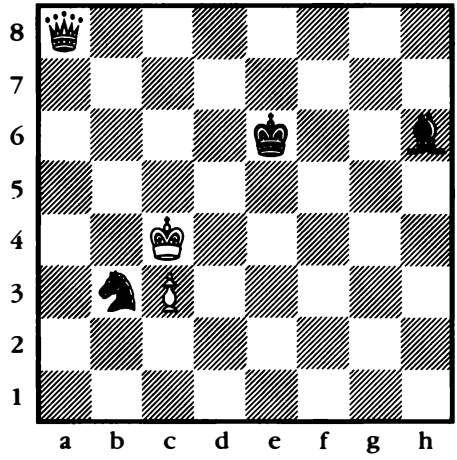
118.



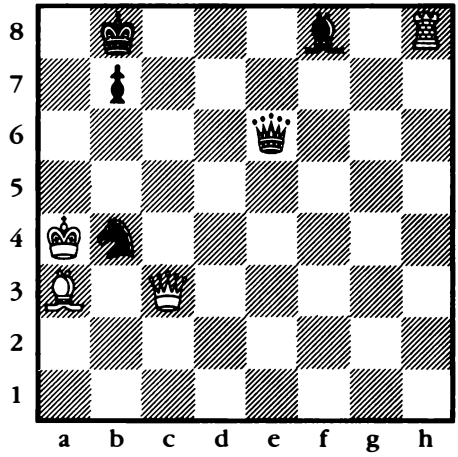
119.



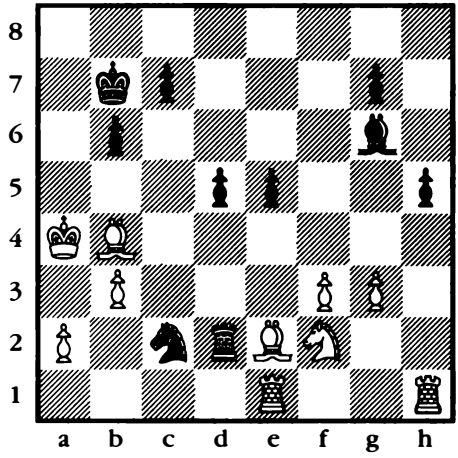
120.



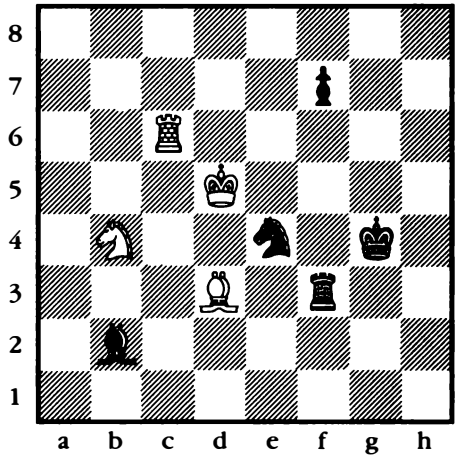
121.



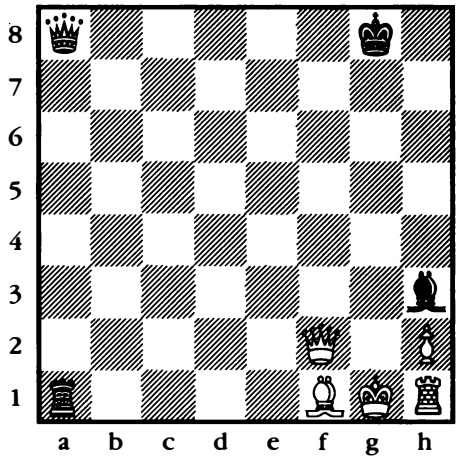
122.



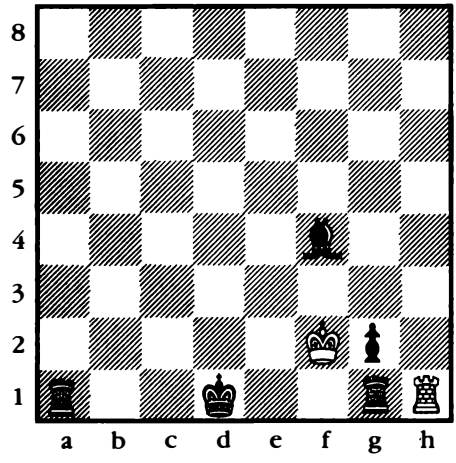
123.



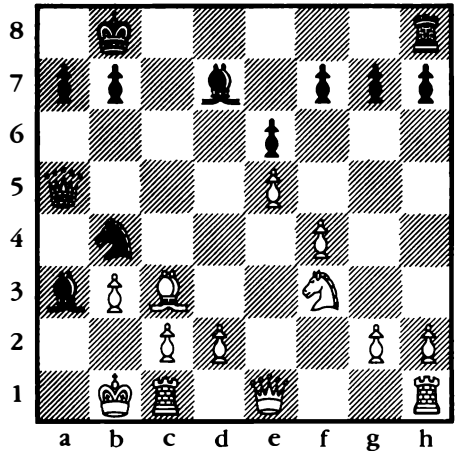
124.



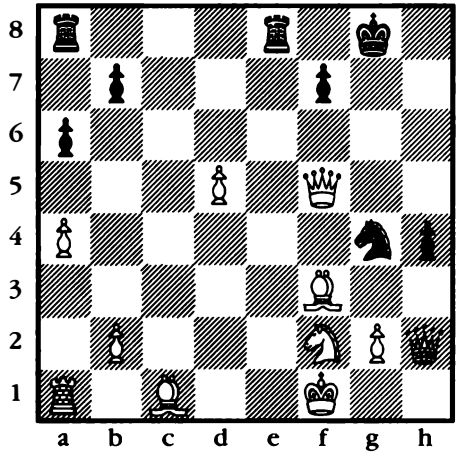
125.



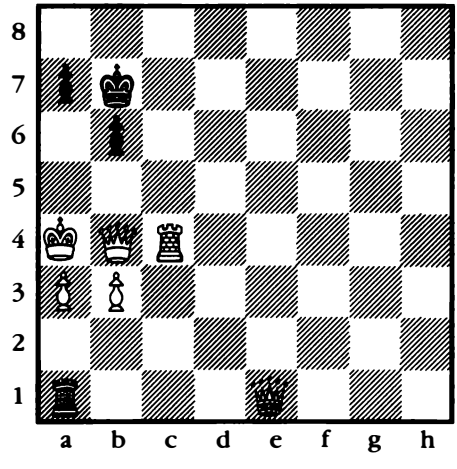
126.



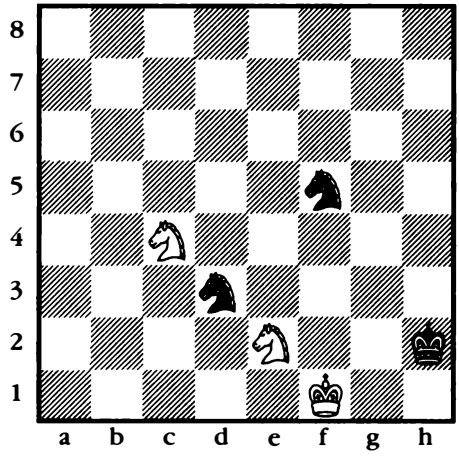
127.



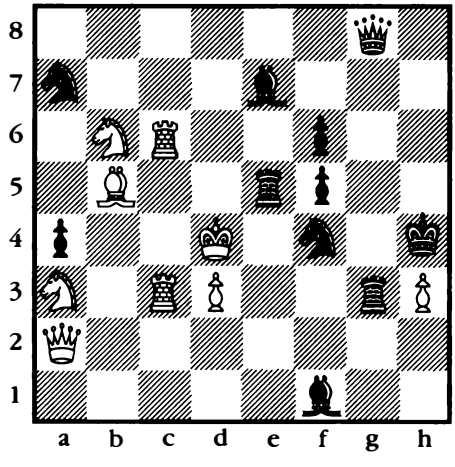
128.



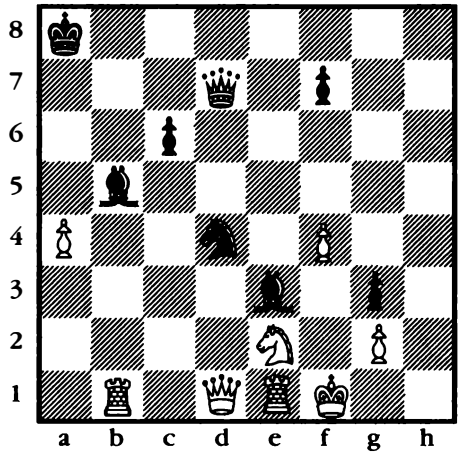
129.



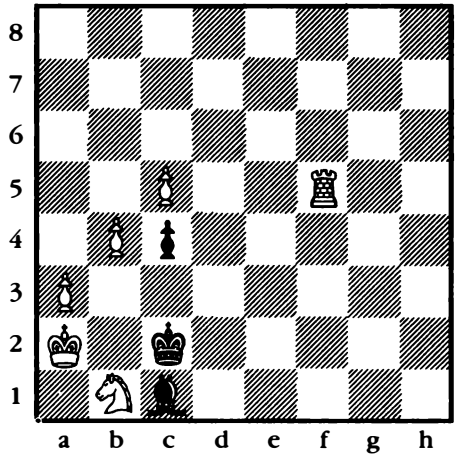
130.



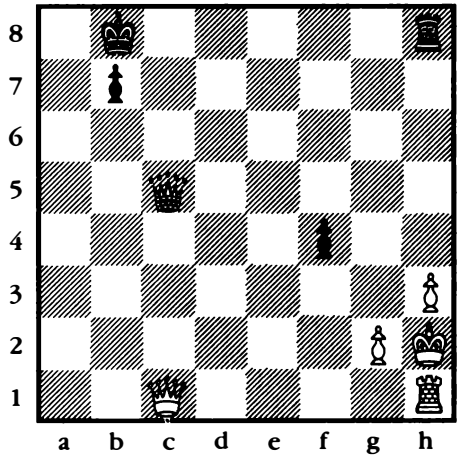
131.



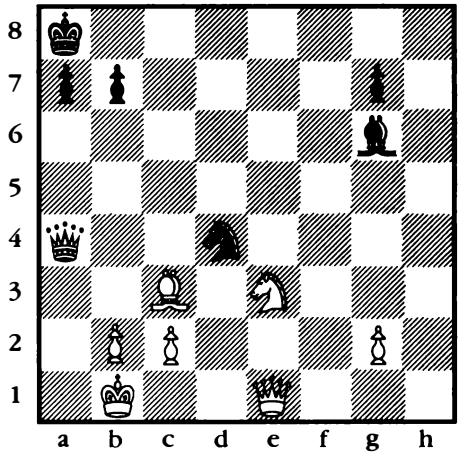
132.



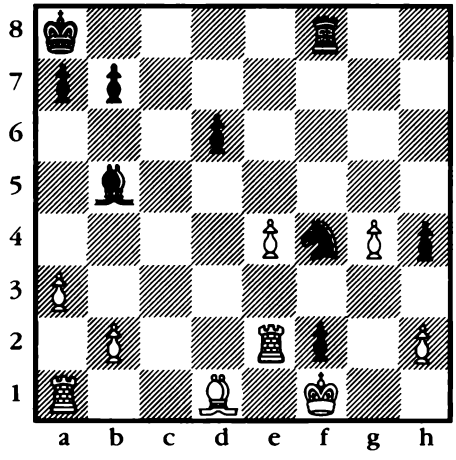
133.



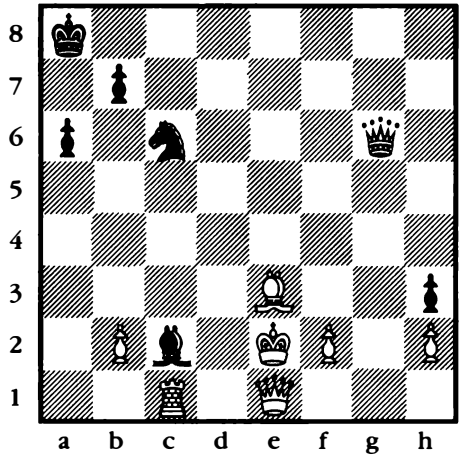
134.



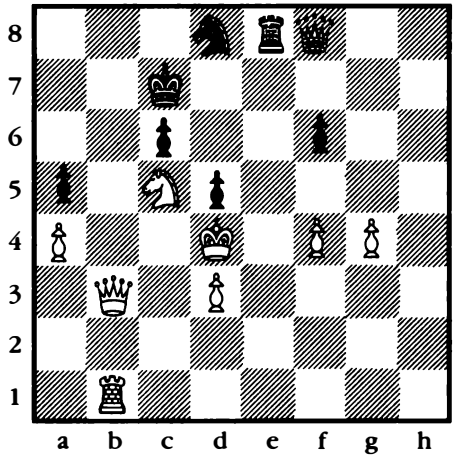
135.



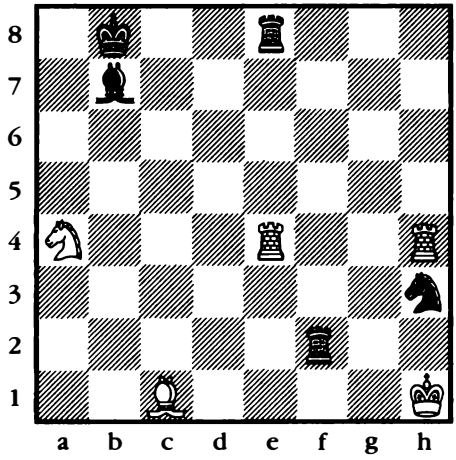
136.



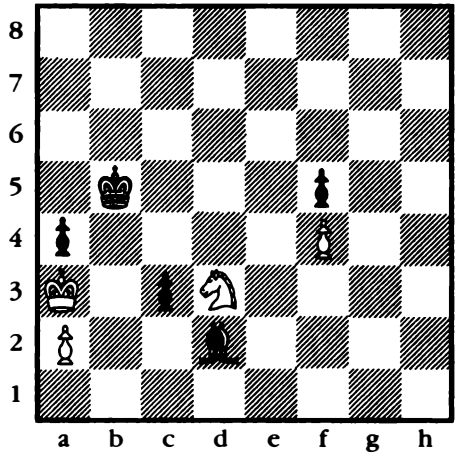
137.



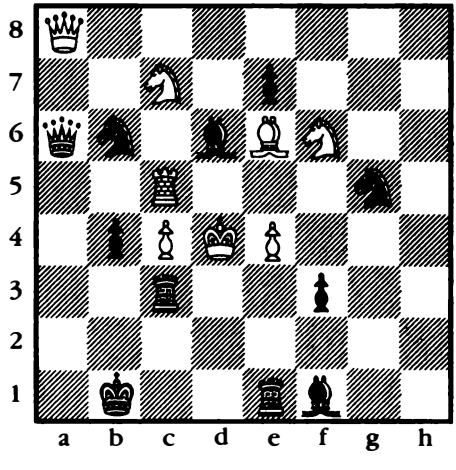
138.



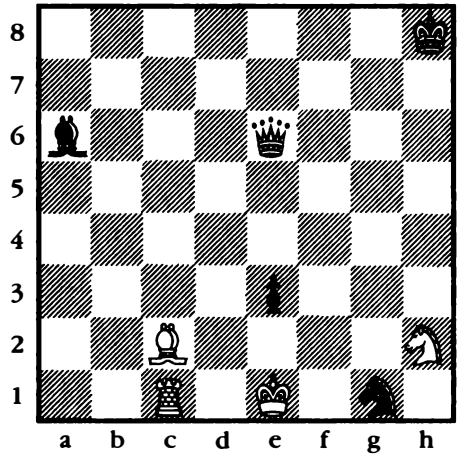
139.



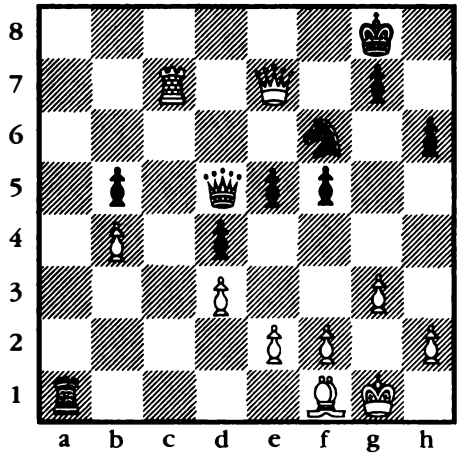
140.



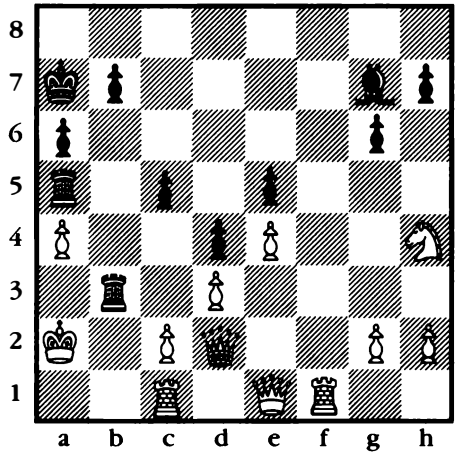
141.



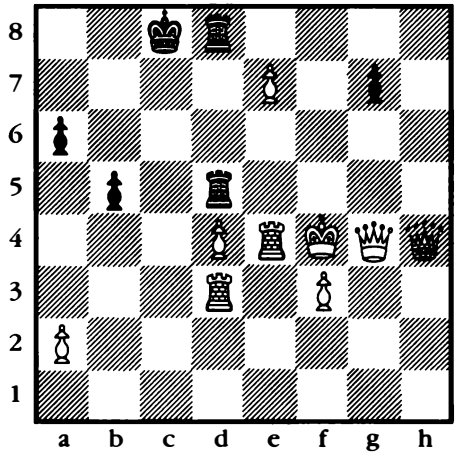
142.



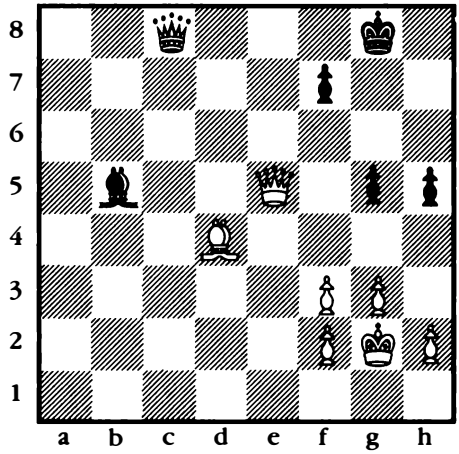
143.



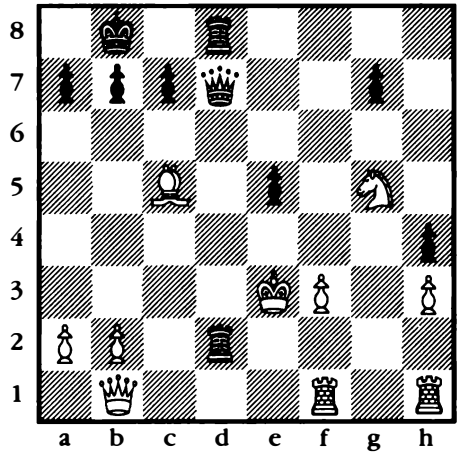
144.



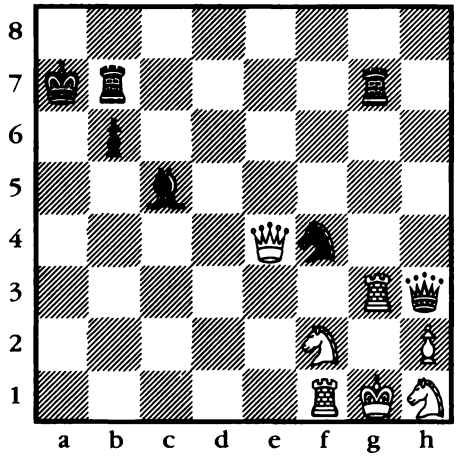
145.



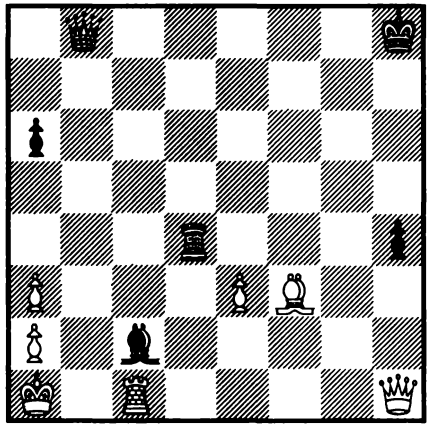
146.



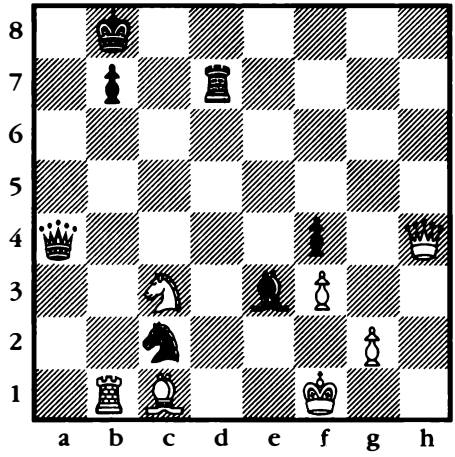
147.



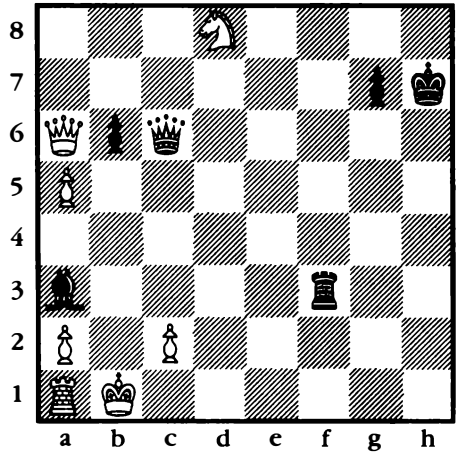
148.



149.



150.



Capítulo 3

Blancas mueve y mate en tres

Blancas da mate en tres

En este capítulo, es el turno de blancas para iniciar la acción: blancas mueve, negras mueve, blancas mueve, negras mueve y la tercera jugada de blancas es jaque mate. Blancas emplea las jugadas uno y dos para abrir líneas para sus piezas, eliminar a los defensores, quitar cuadros de escape del rey enemigo… en pocas palabras, todo lo necesario para asegurar que la jugada tres es mate.

Organización

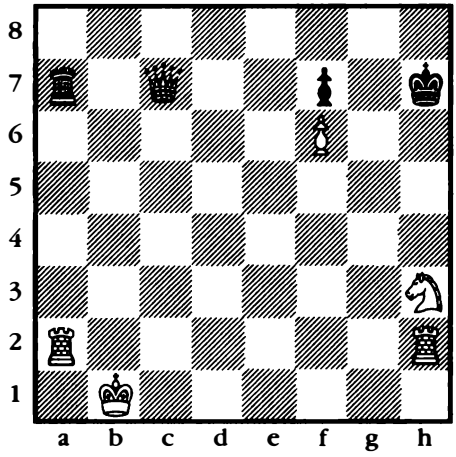
Las ideas fundamentales del ajedrez son bastante constantes, así, las categorías en este capítulo se parecen mucho a las del Capítulo 1. Pero son las numerosas formas de poner en práctica estas ideas básicas donde estos mates se vuelven interesantes.

Problemas	Tema
151-170	Mates de fila del fondo y otros mates de pasillo
171-177	Pasillos de torre y alfil
178-185	Combinaciones de alfil, D y Am C y A, 2 A.
186-193	Mates de torre y caballo
194-212	Mates de apoyo con la dama
213-220	Mates de caballo
221-228	Coronación y mates de peón
229-243	Clavadas y ataques al descubrir
244-250	Movimientos tranquilos y zugswang

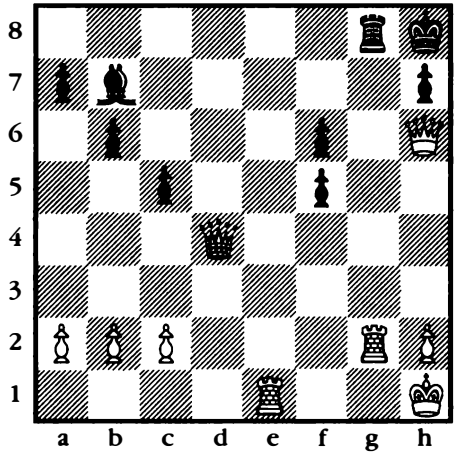
Pistas para resolver

Hemos avanzado de los dos movimientos a los tres movimientos. En muchos casos, es sólo un alargamiento del proceso de dar mate, una extensión más de una idea de dos movimientos. El número 160 es un ejemplo. En el fondo, el #160 es en esencia igual que el ejemplo de dos movimientos, el #15. Pero con la misma frecuencia, existe una dimensión extra, un concepto que no se puede llevar a cabo en menos de tres movimientos. Entonces, tu tarea es: extender y conceptualizar para dar mate.

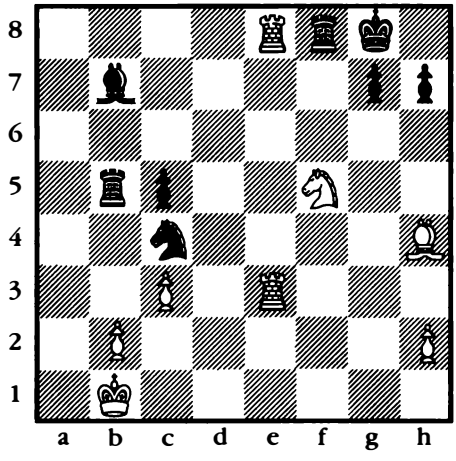
151.



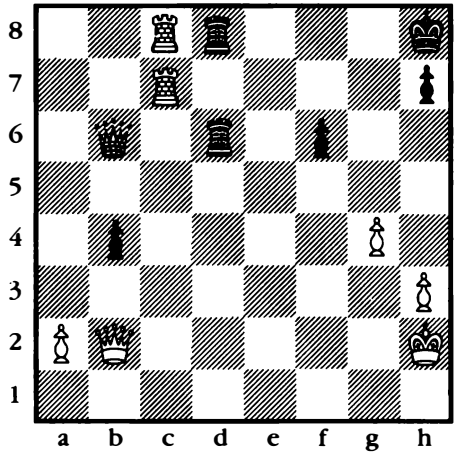
152.



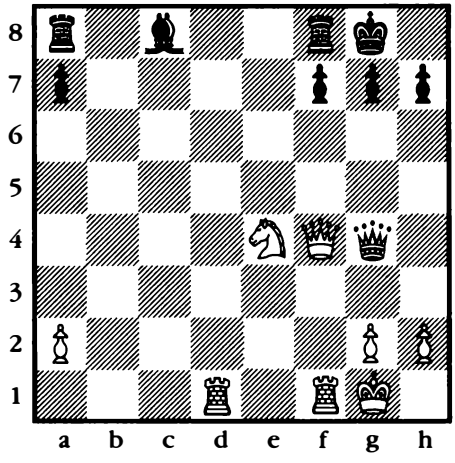
153.



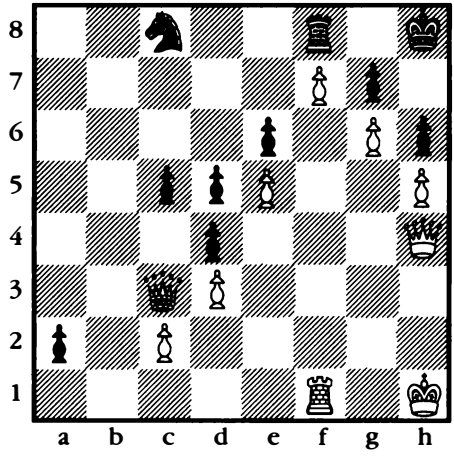
154.



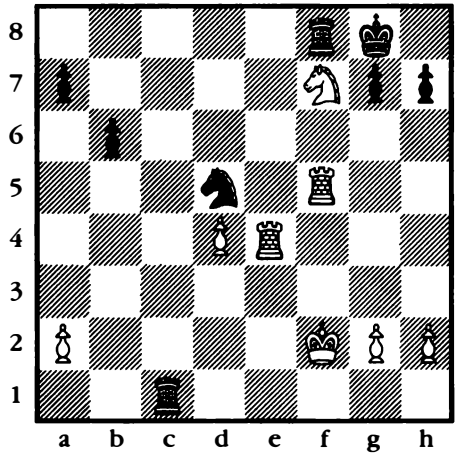
155.



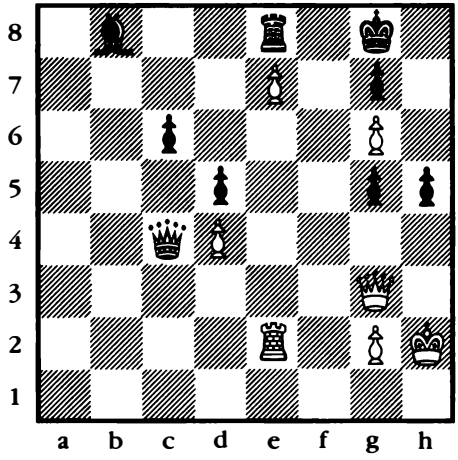
156.



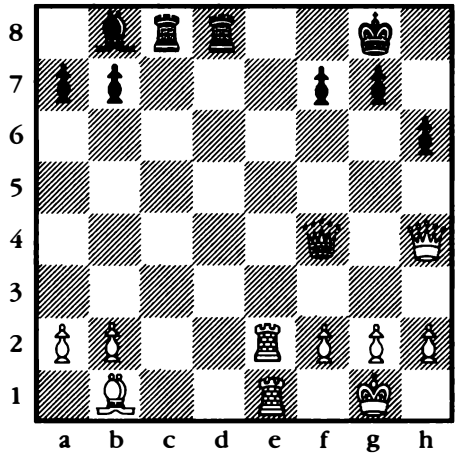
157.



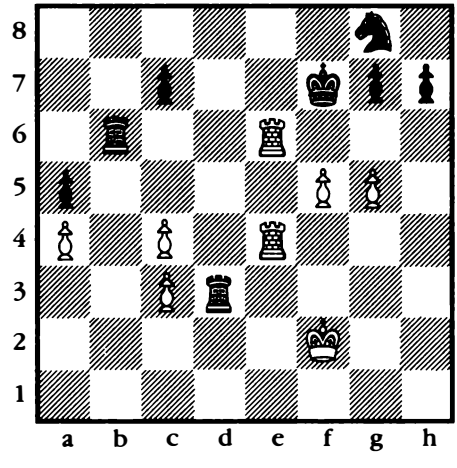
158.



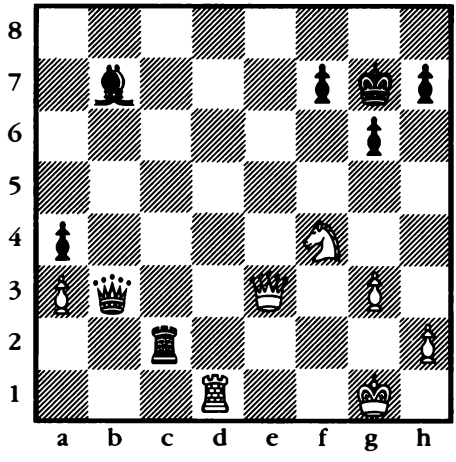
159.



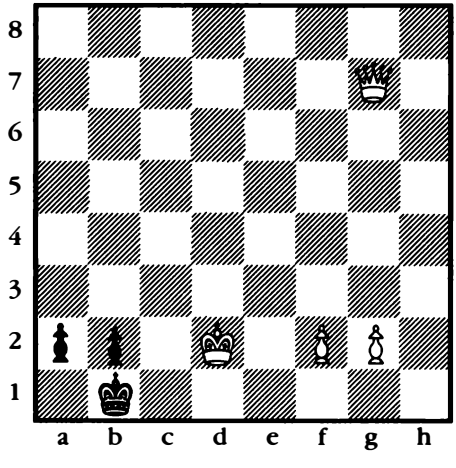
160.



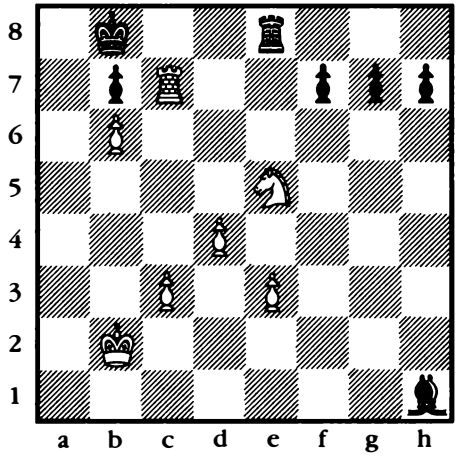
161.



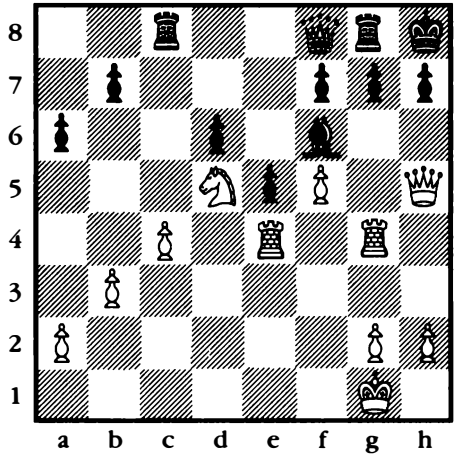
162.



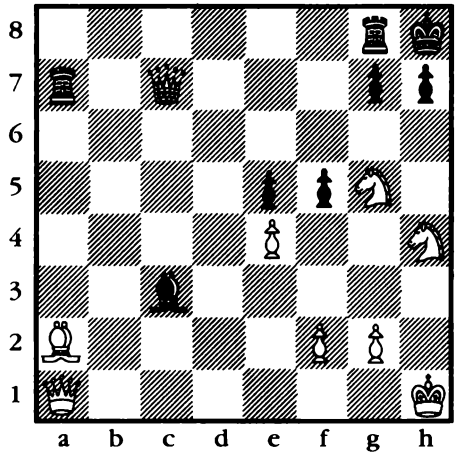
163.



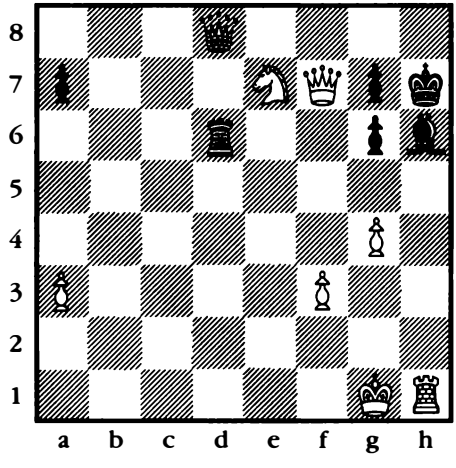
164.



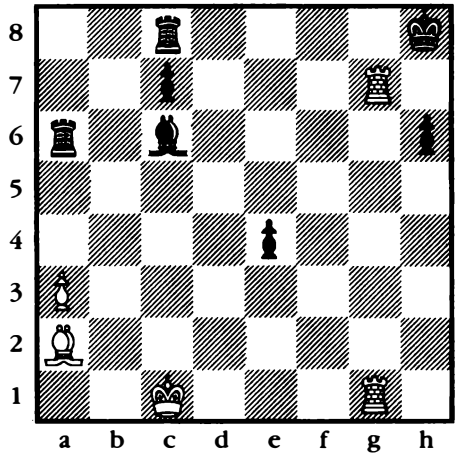
165.



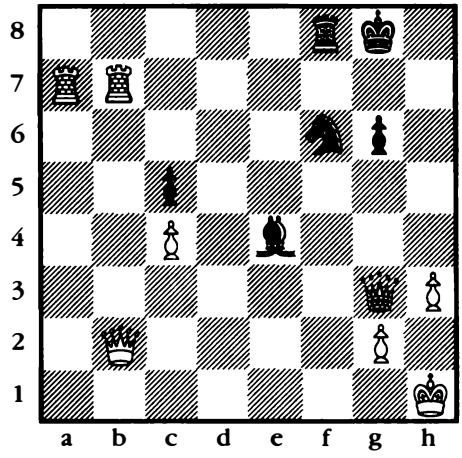
166.



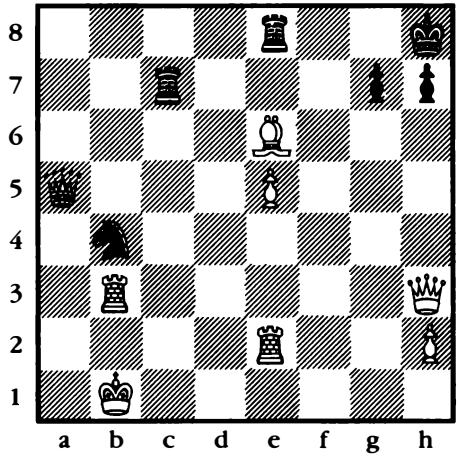
167.



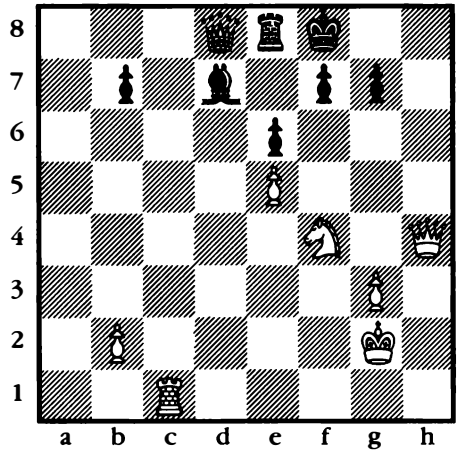
168.



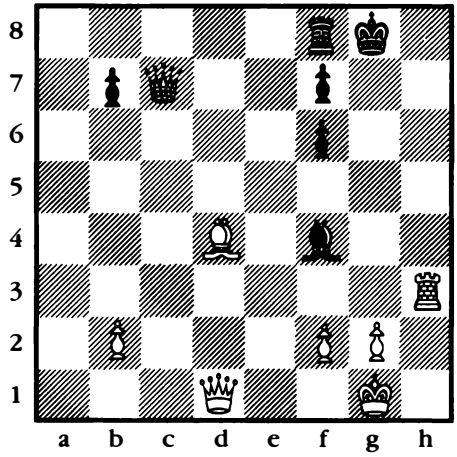
169.



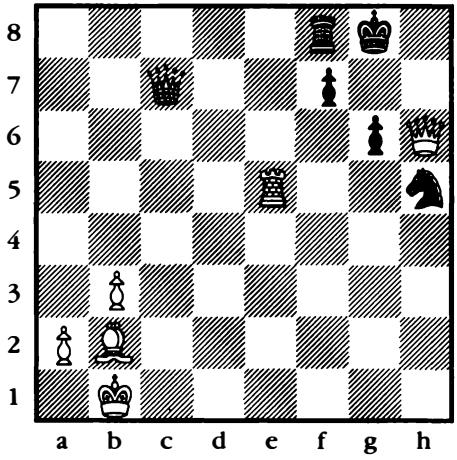
170.



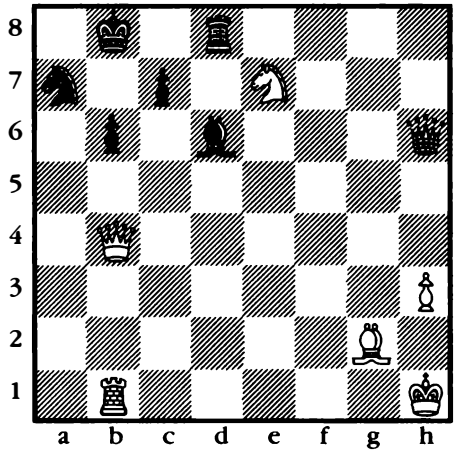
171.



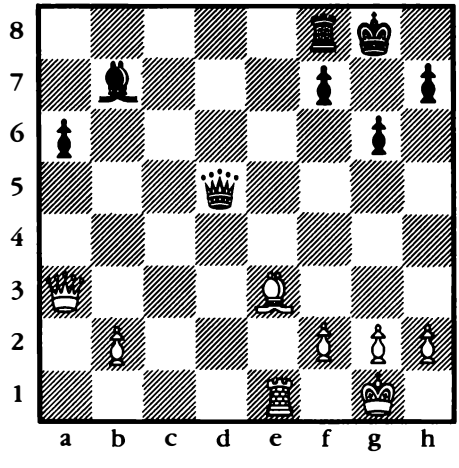
172.



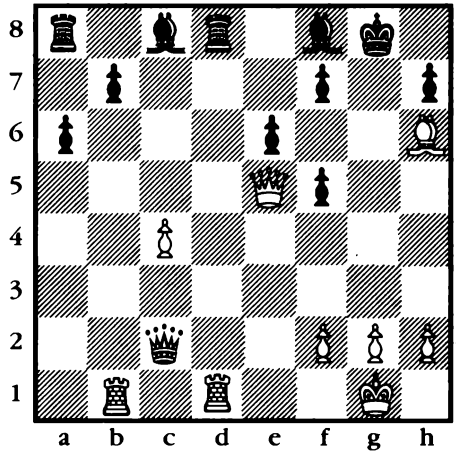
173.



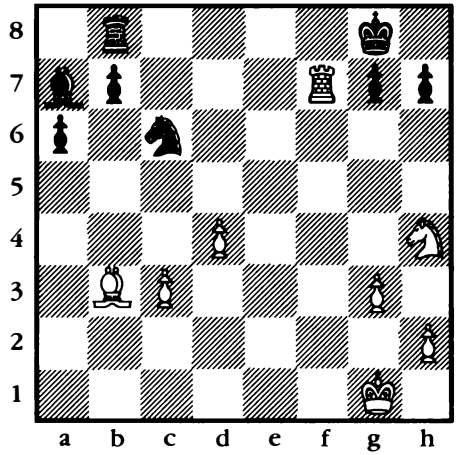
174.



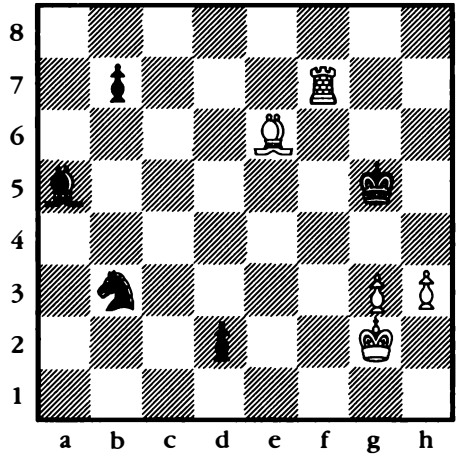
175.



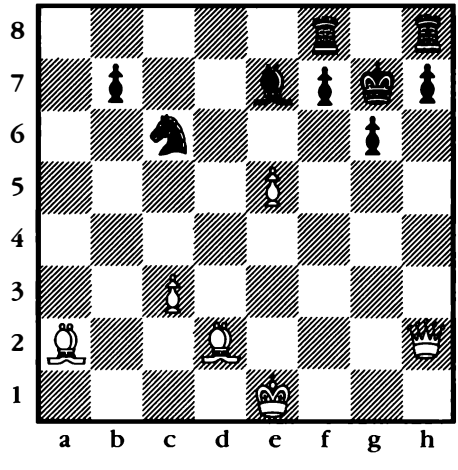
176.



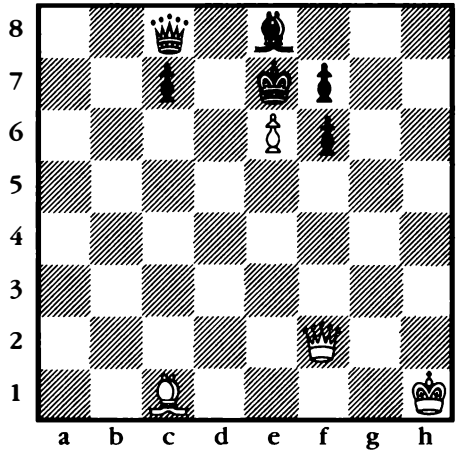
177.



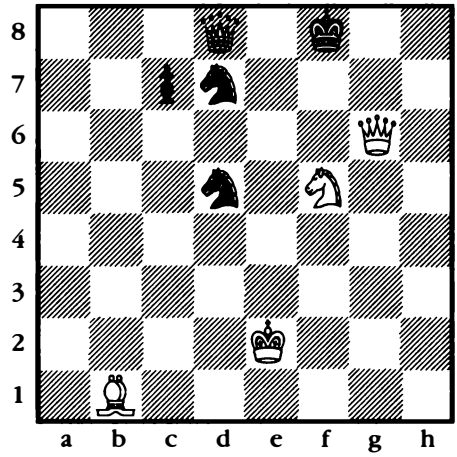
178.



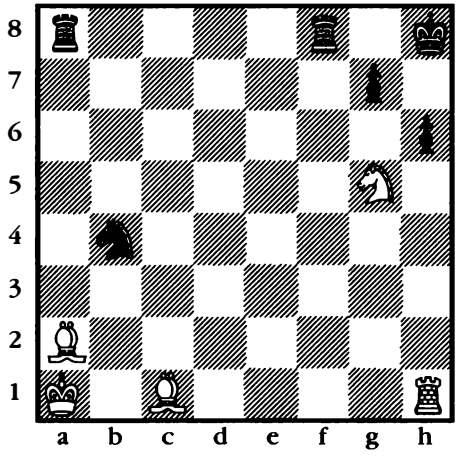
179.



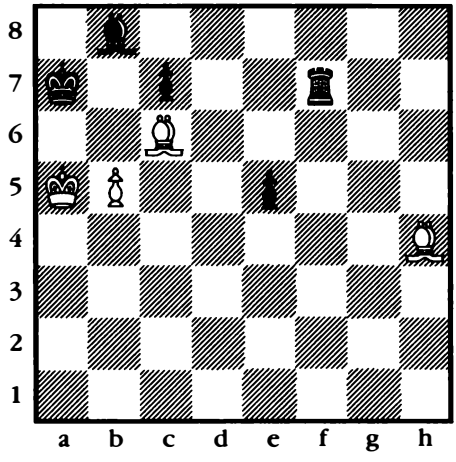
180.



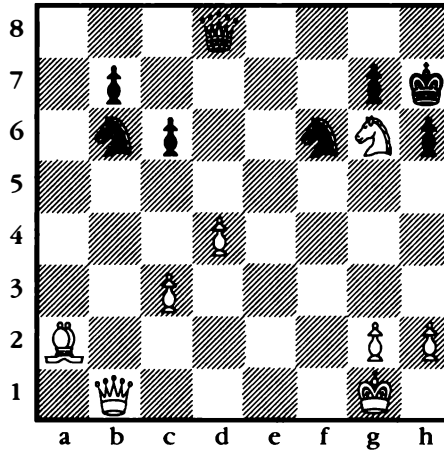
181.



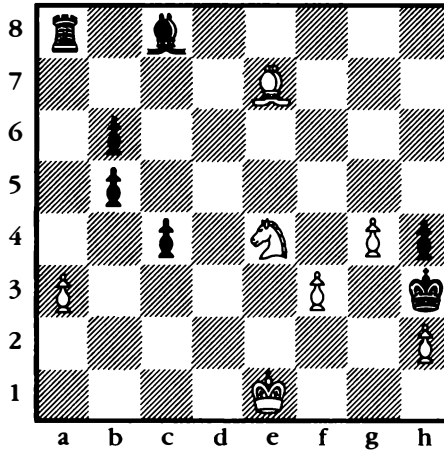
182.



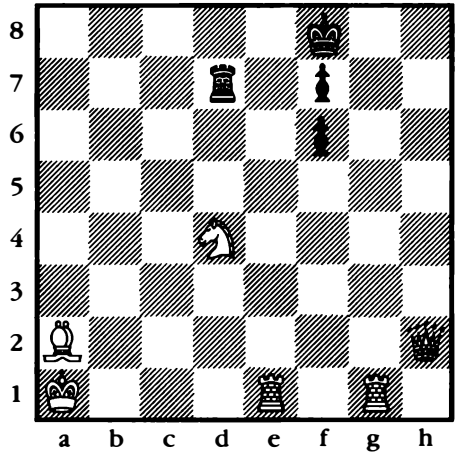
183.



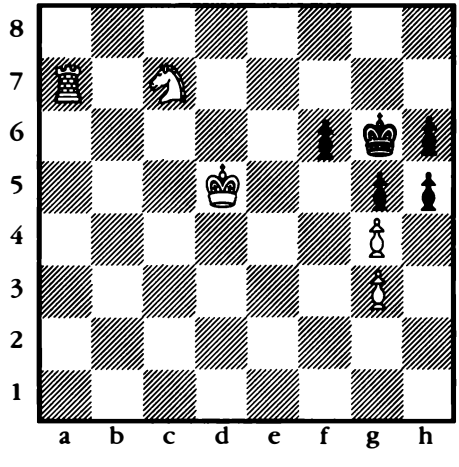
184.



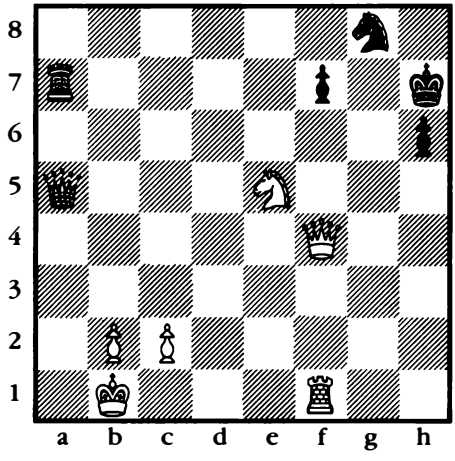
185.



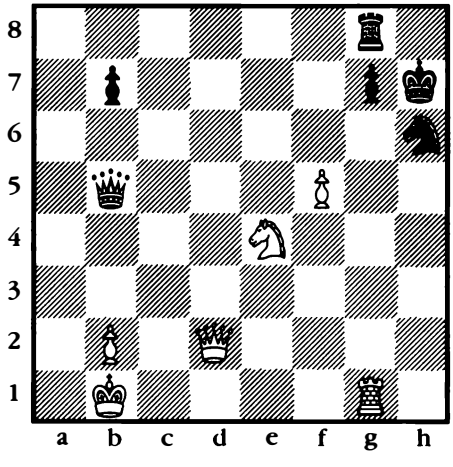
186.



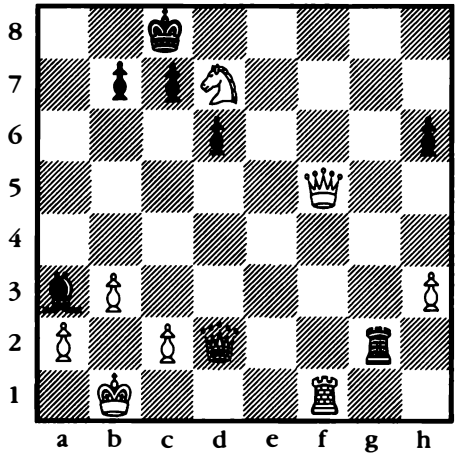
187.



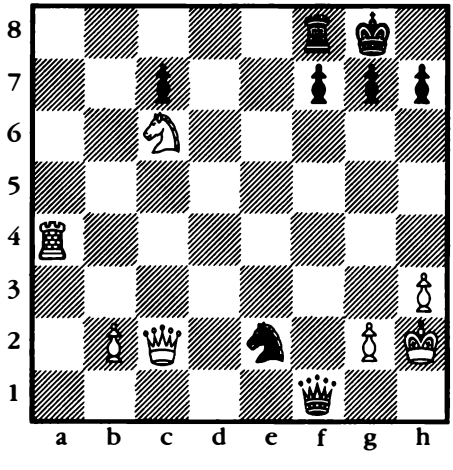
188.



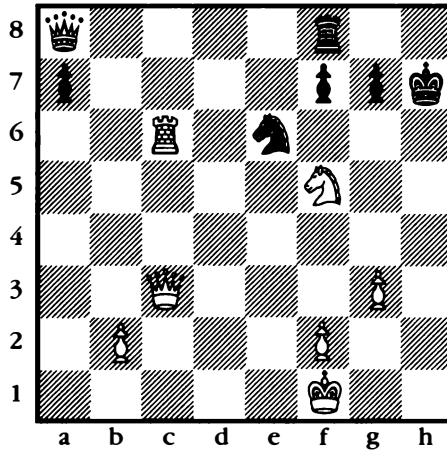
189.



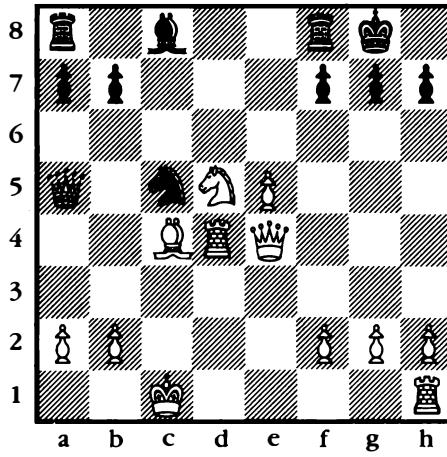
190.



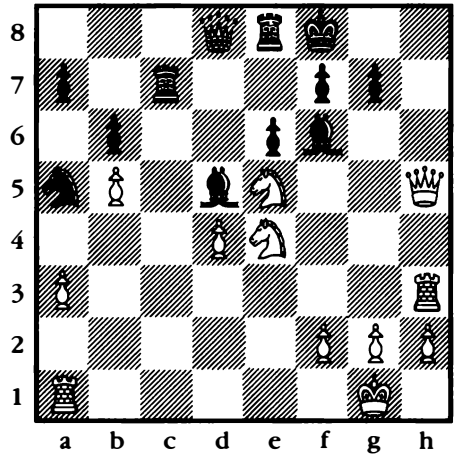
191.



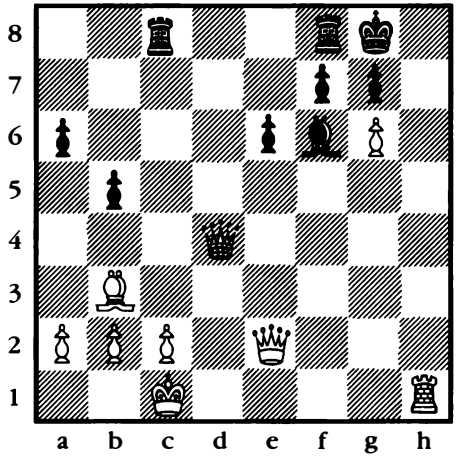
192.



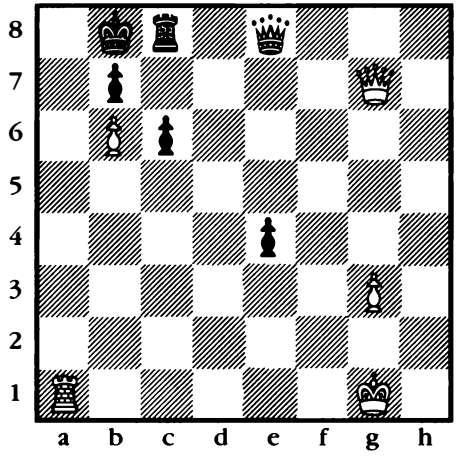
193.



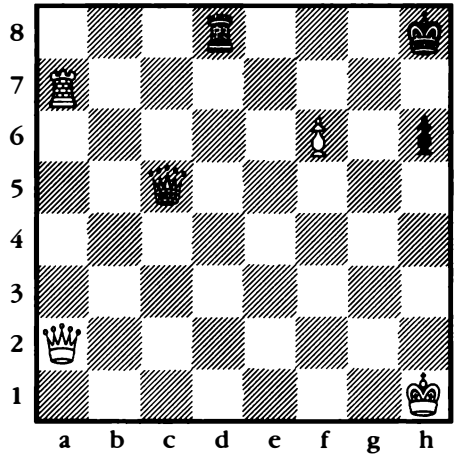
194.



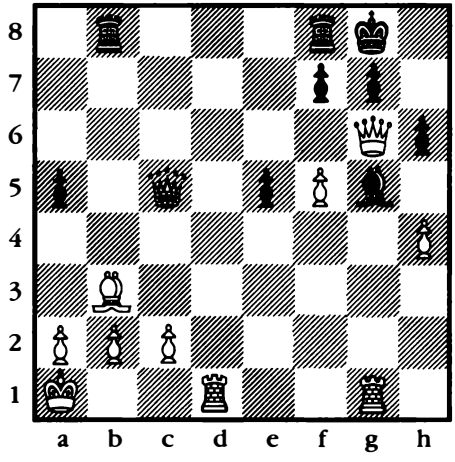
195.



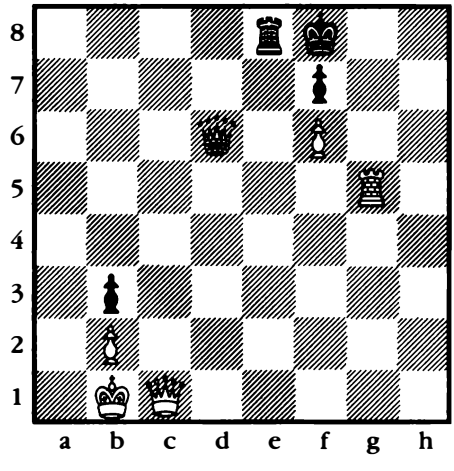
196.



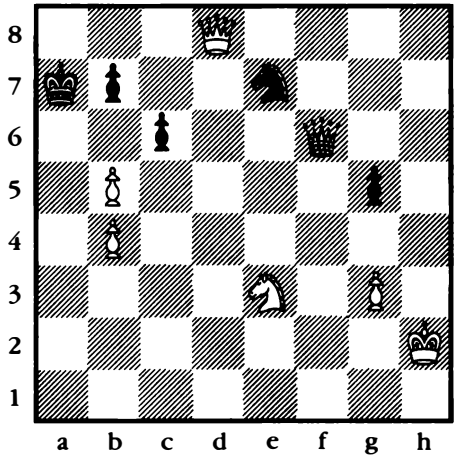
197.



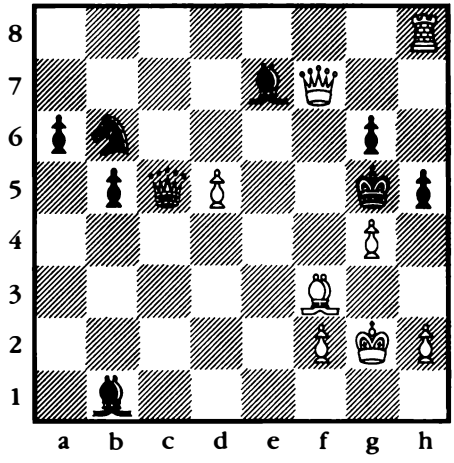
198.



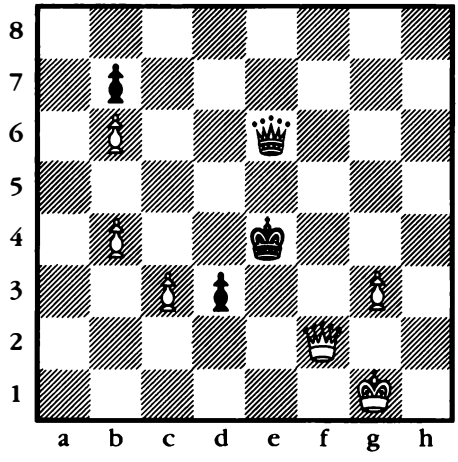
199.



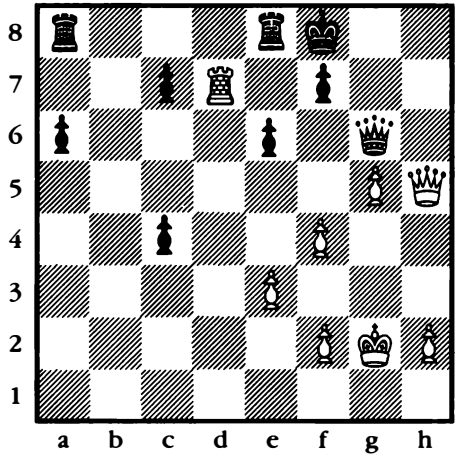
200.



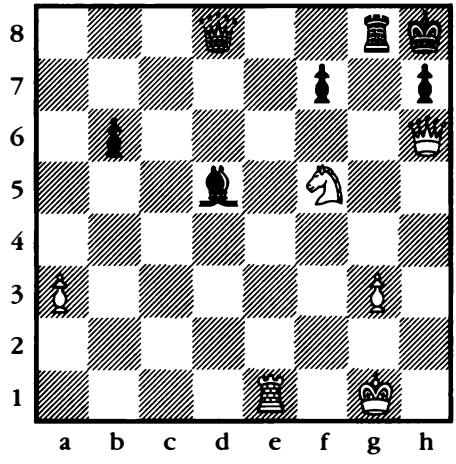
201.



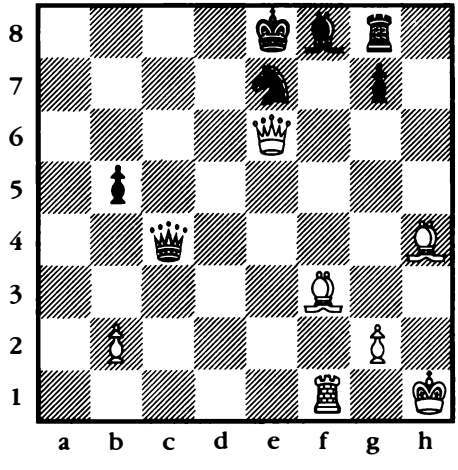
202.



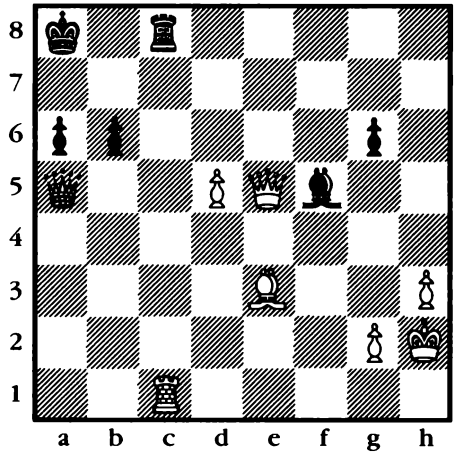
203.



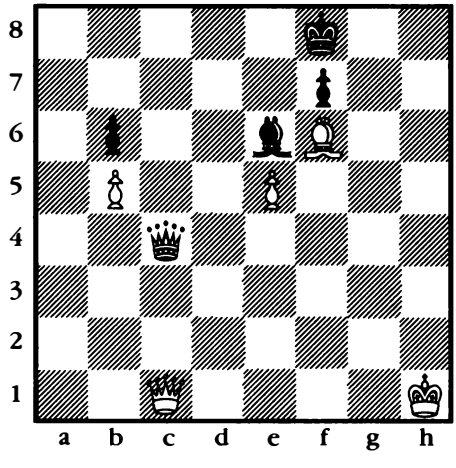
204.



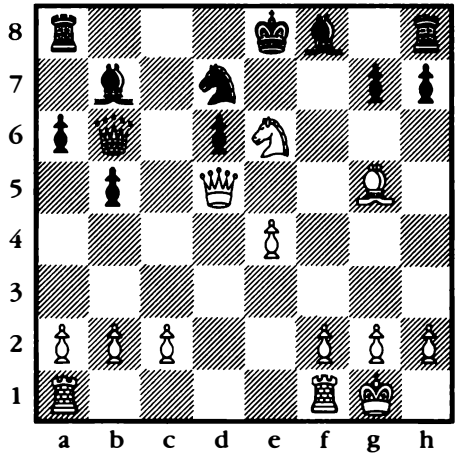
205.



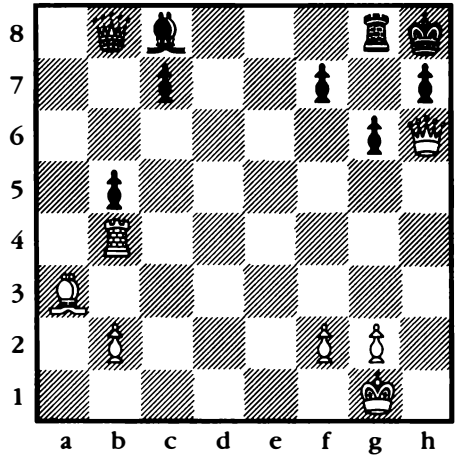
206.



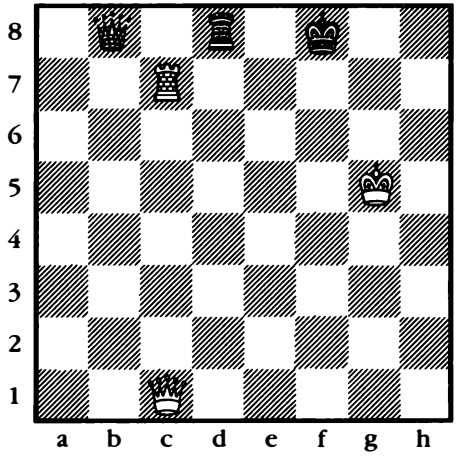
207.



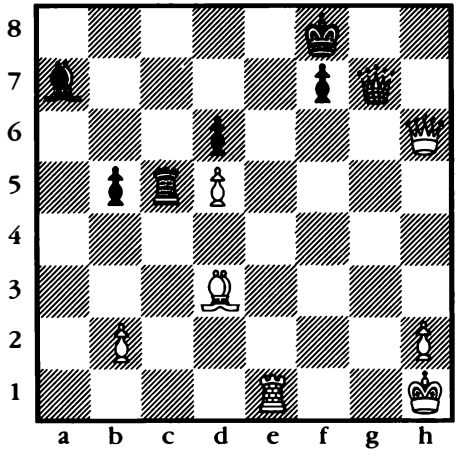
208.



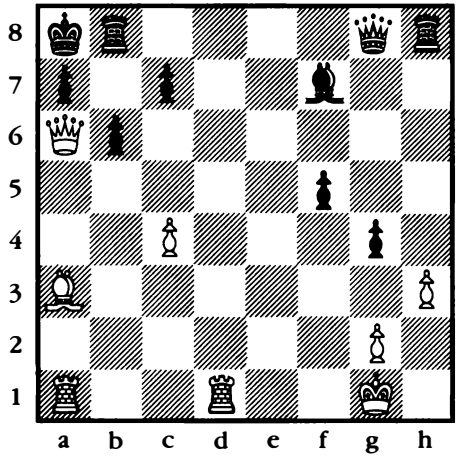
209.



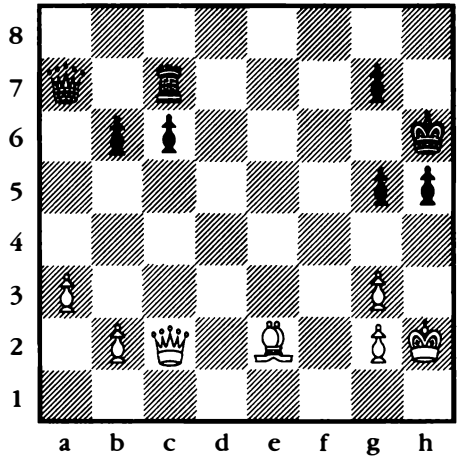
210.



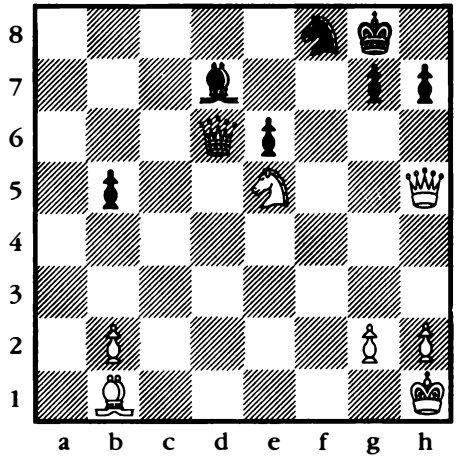
211.



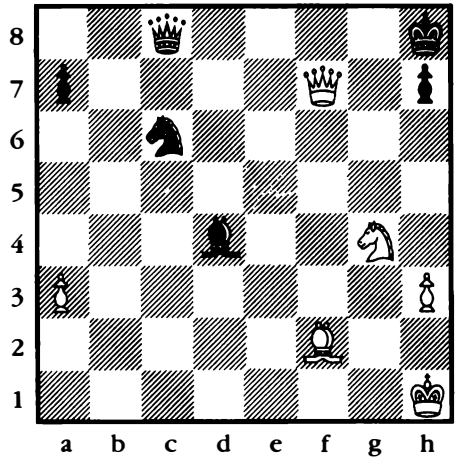
212.



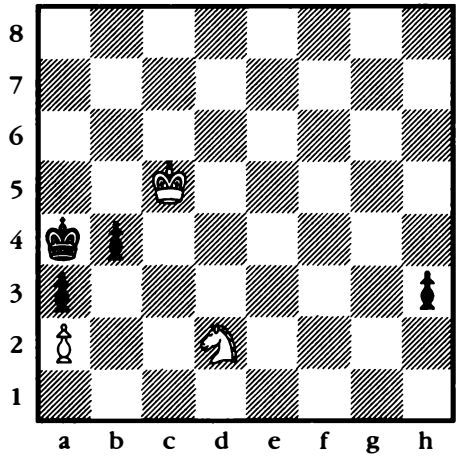
213.



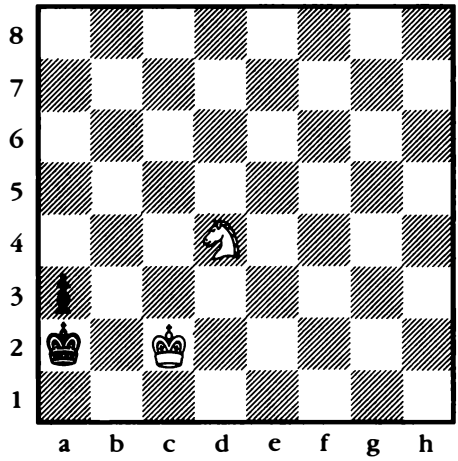
214.



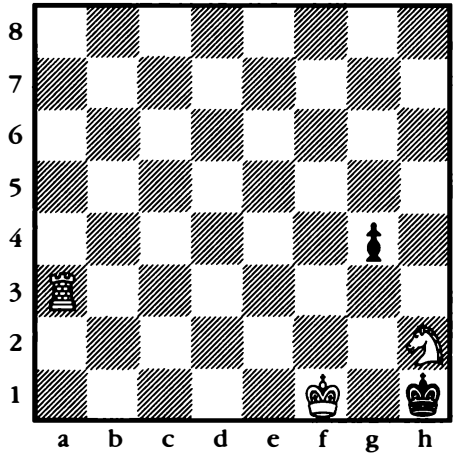
215.



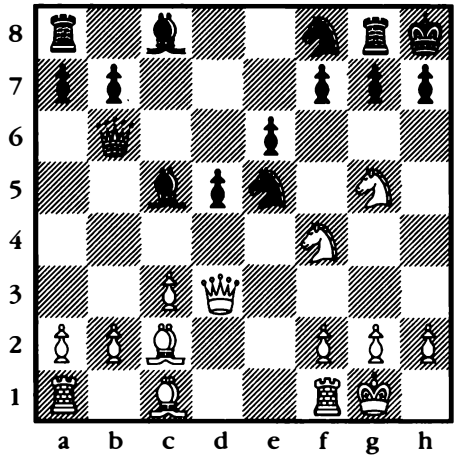
216.



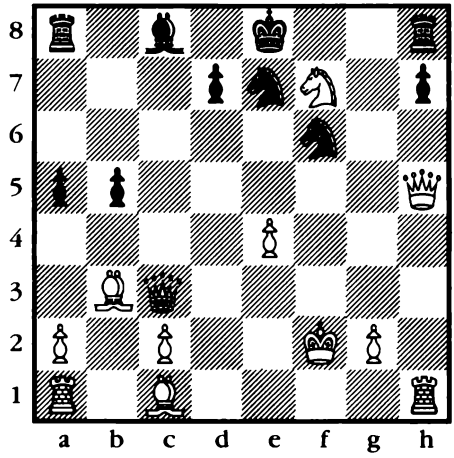
217.



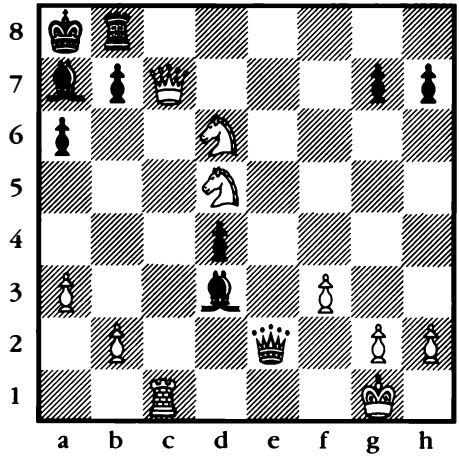
218.



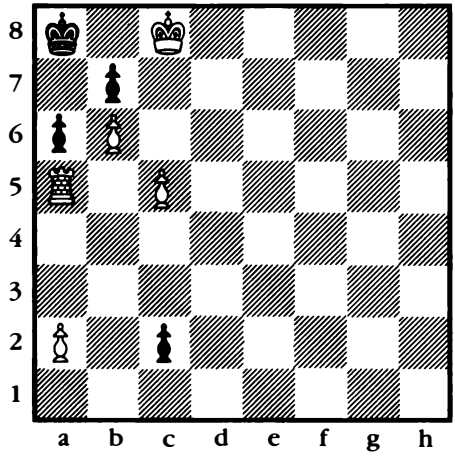
219.



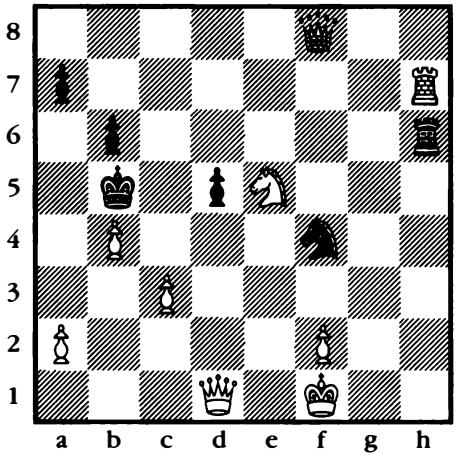
220.



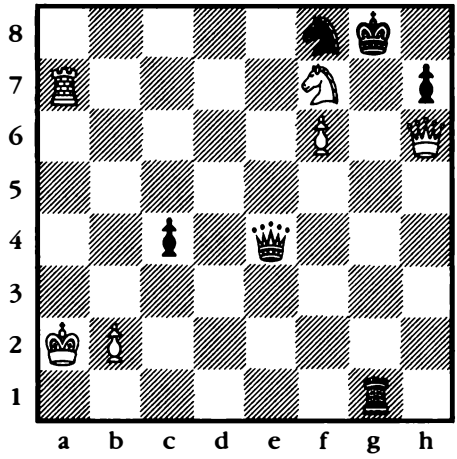
221.



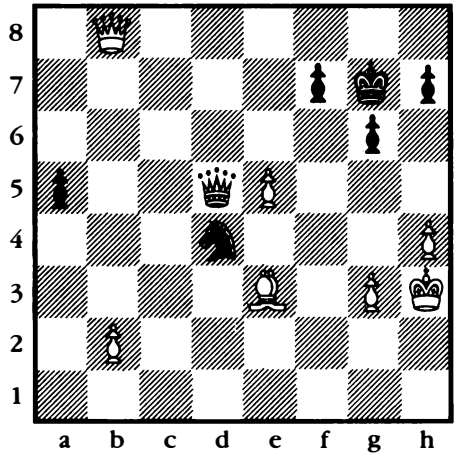
222.



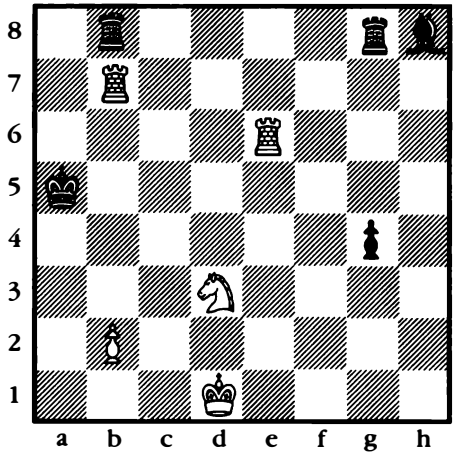
223.



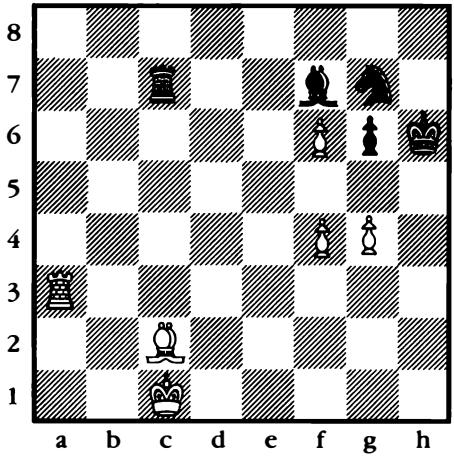
224.



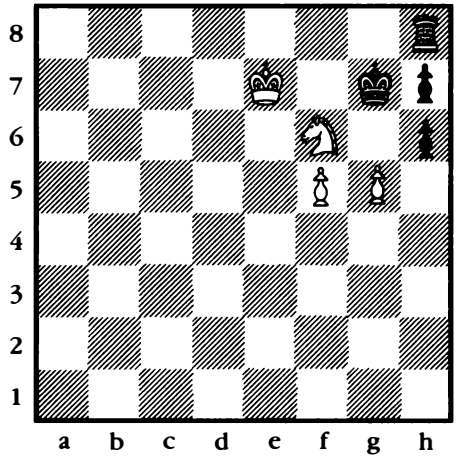
225.



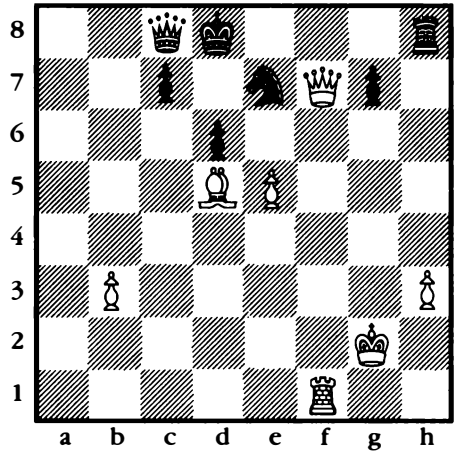
226.



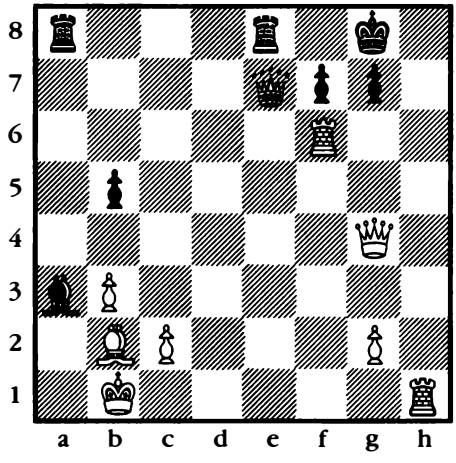
227.



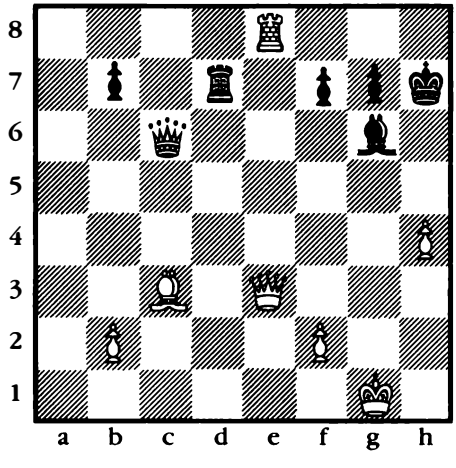
228.



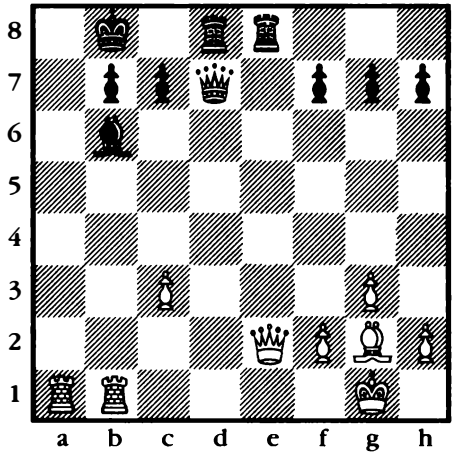
229.



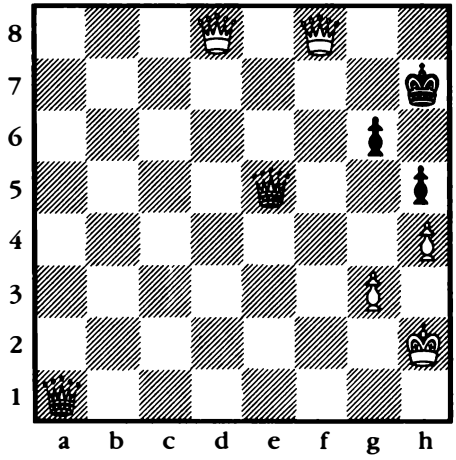
230.



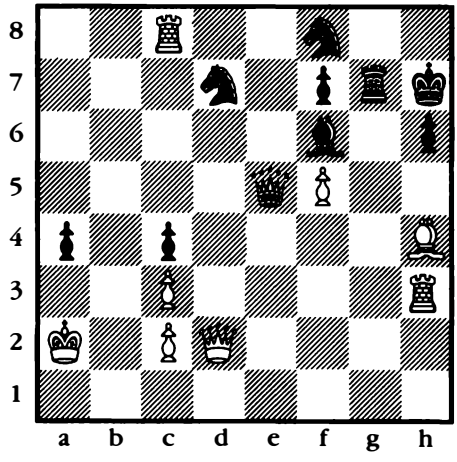
231.



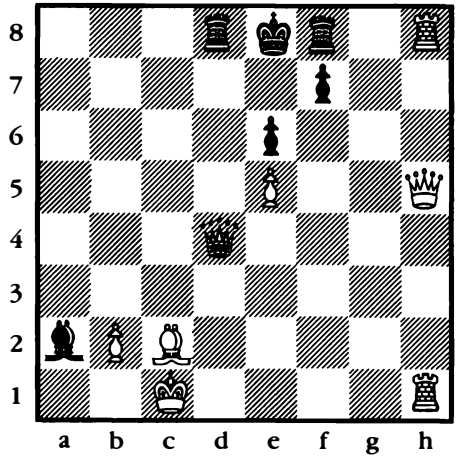
232.



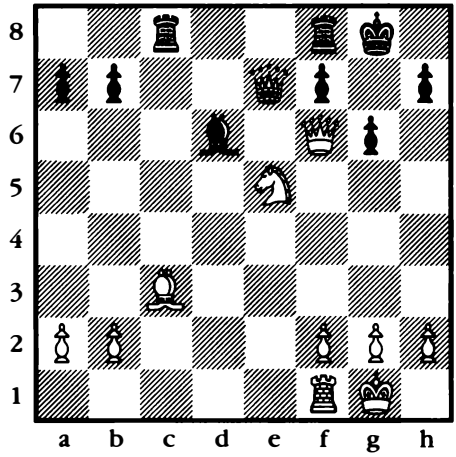
233.



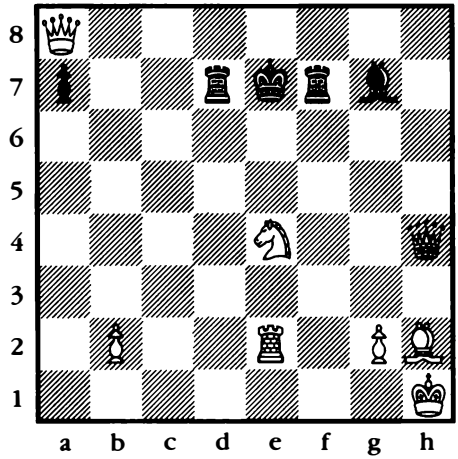
234.



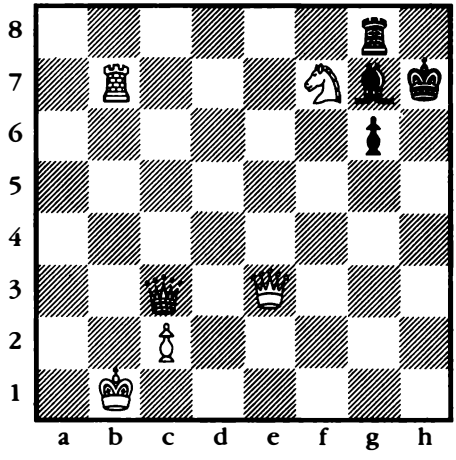
235.



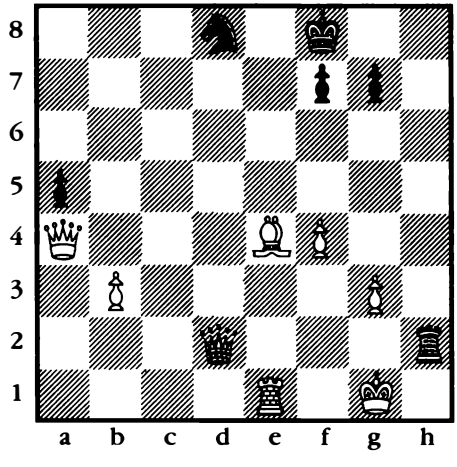
236.



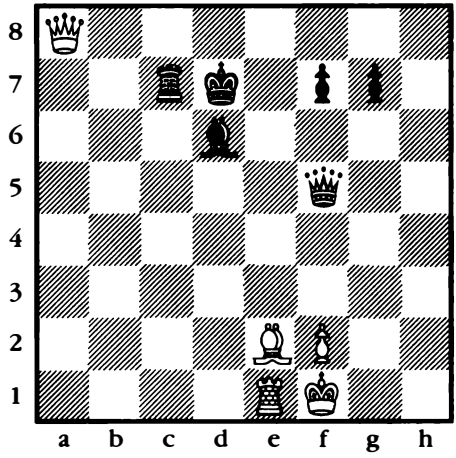
237.



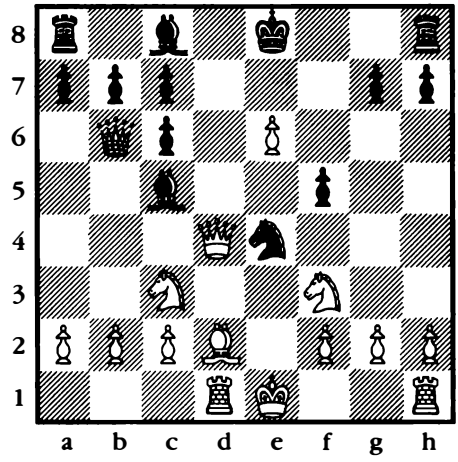
238.



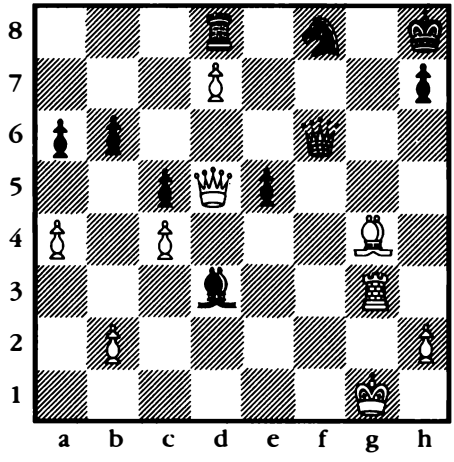
239.



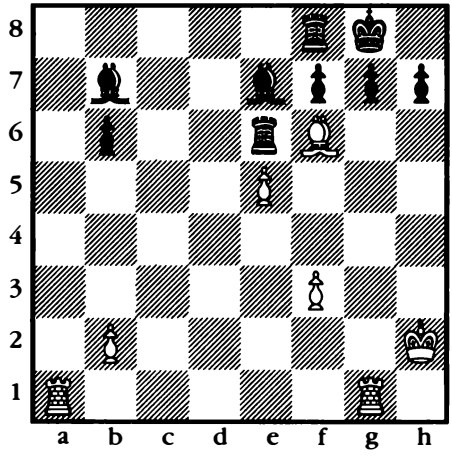
240.



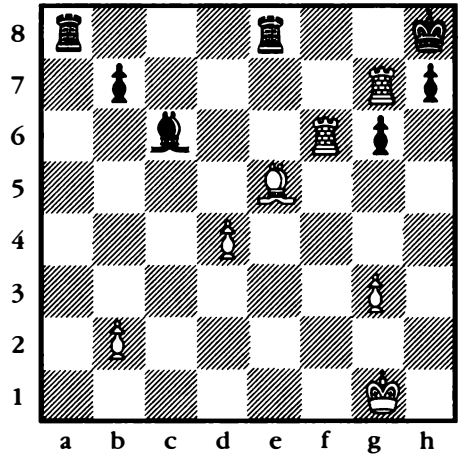
241.



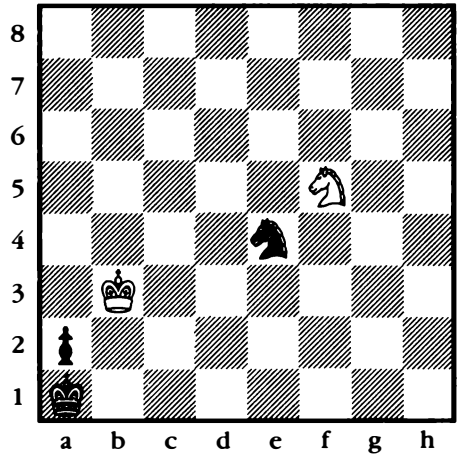
242.



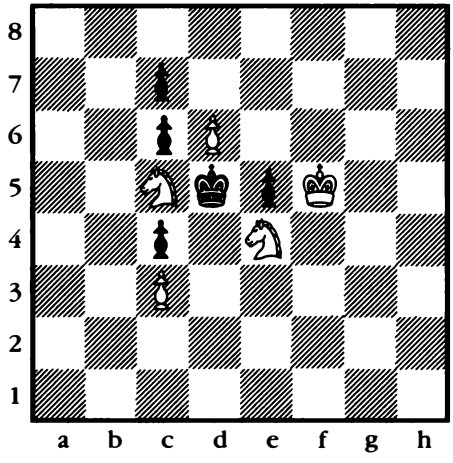
243.



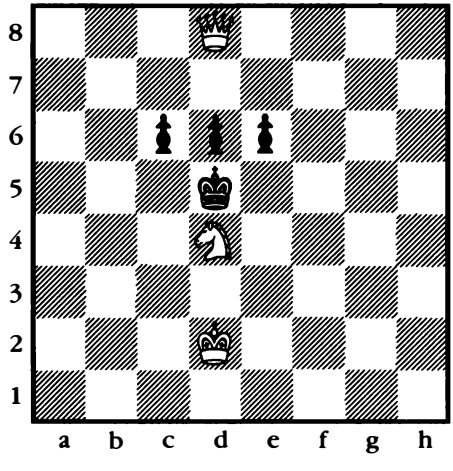
244.



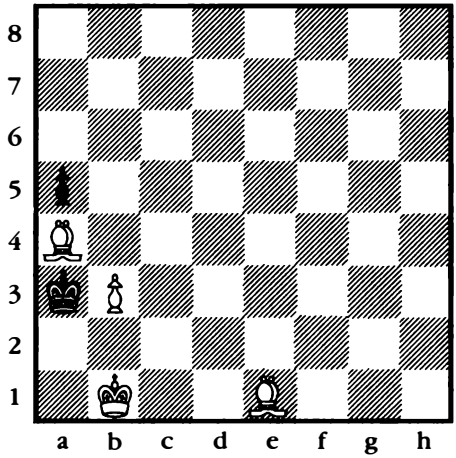
245.



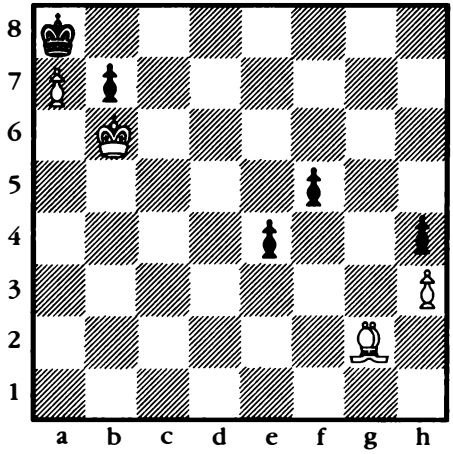
246.



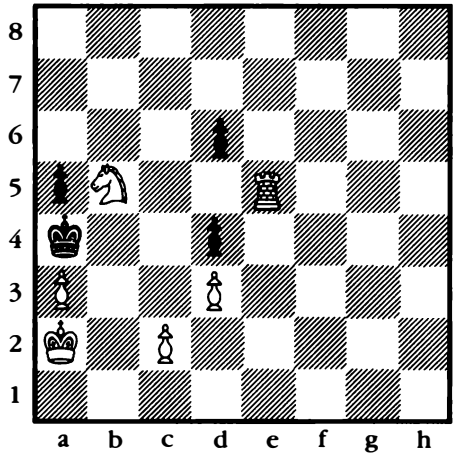
247.



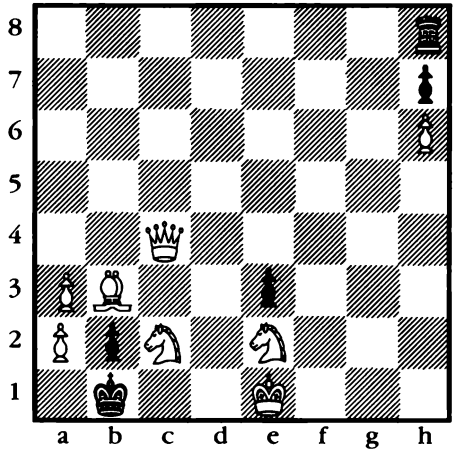
248.



249.



250.



Capítulo 4

Negras mueve y mate en tres

Negras da mate en tres

De nuevo es el turno de negras. La secuencia es negras, blancas, negras, blancas, negras. Este tercer movimiento de negras es mate.

Los problemas en esta sección son más difíciles que los del capítulo previo. El trabajo de negras siempre parece ser más difícil que el de blancas debido a la ventaja inherente de blancas en mover primero. Se requiere más ingenio y también más cálculos. Pero deberías estar a la altura de esta tarea.

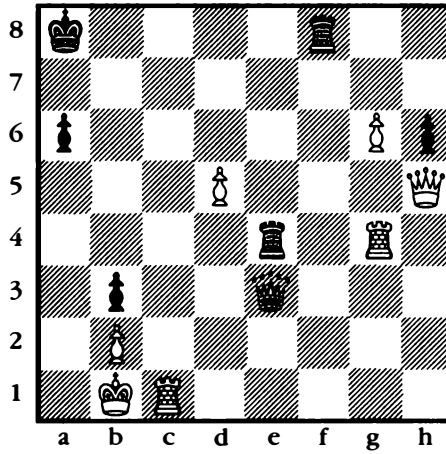
Organización

Las posiciones se han acomodado al azar para aumentar al máximo los desafíos.

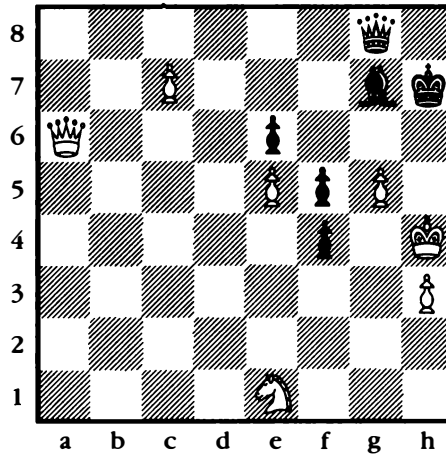
Pistas para resolver

Ha llegado el momento para darte el mayor secreto de todos: las respuestas están al final del libro. Por lo tanto, si te quedas atorado en un mate, búscalo. Luego deja que pase algo de tiempo, vuelve e inténtalo de nuevo.

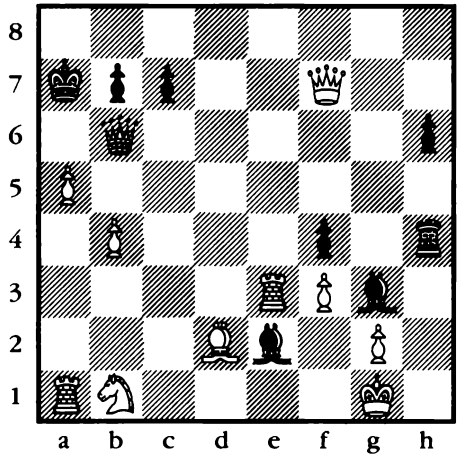
251.



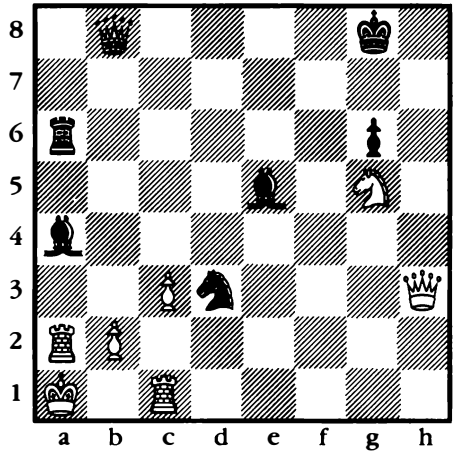
252.



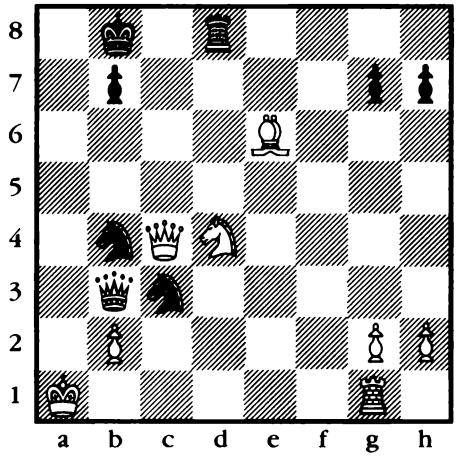
253.



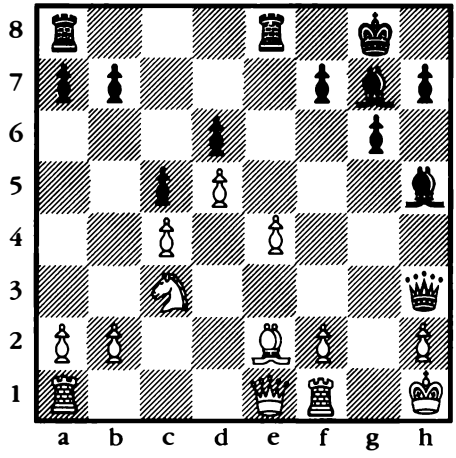
254.



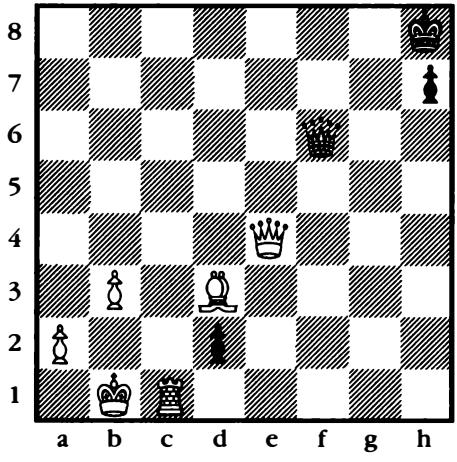
255.



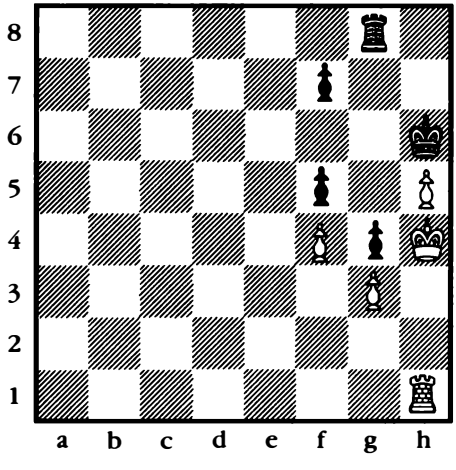
256.



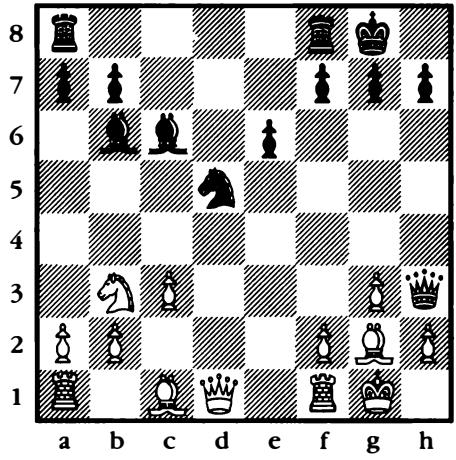
257.



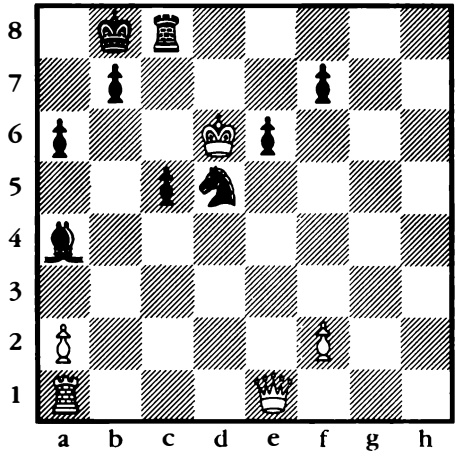
258.



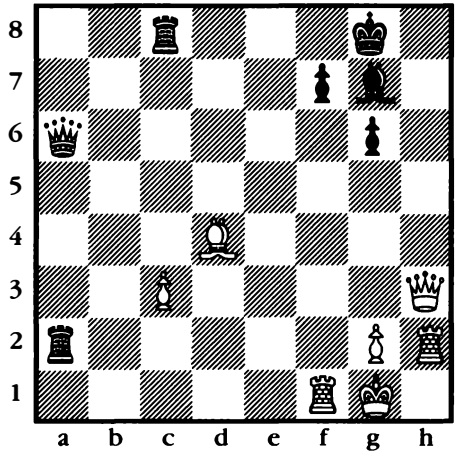
259.



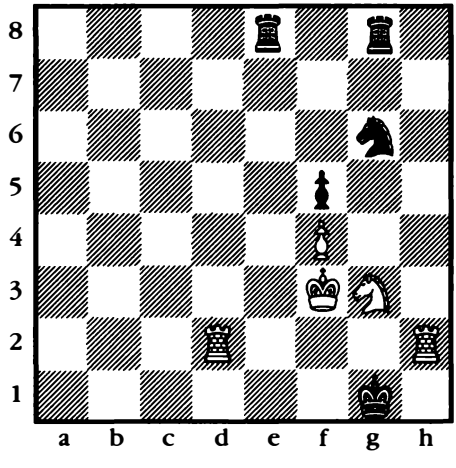
260.



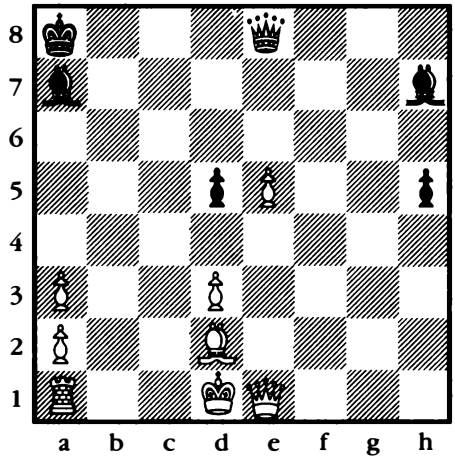
261.



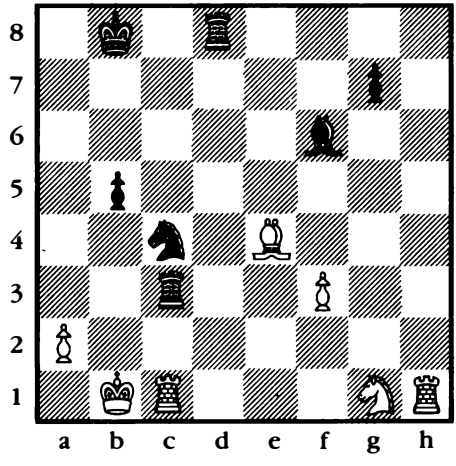
262.



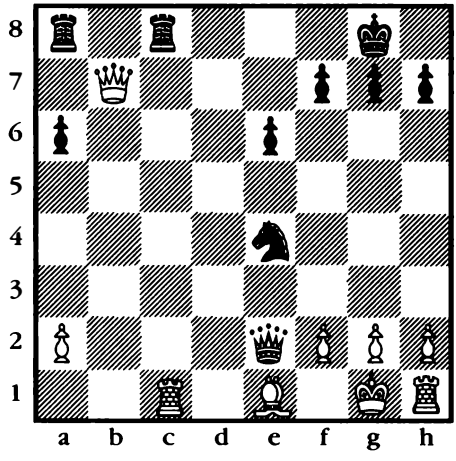
263.



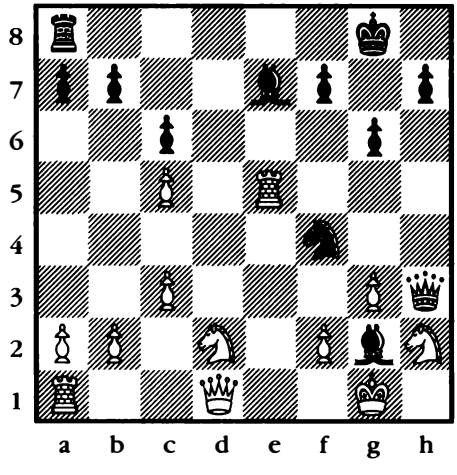
264.



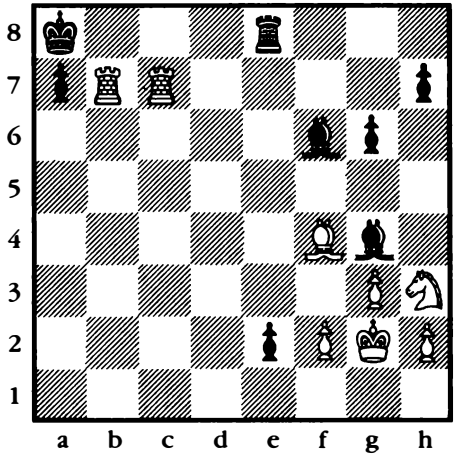
265.



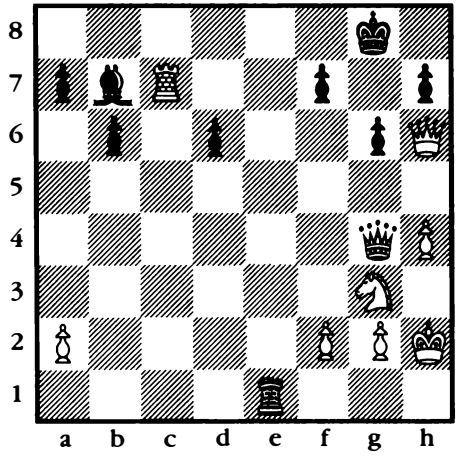
266.



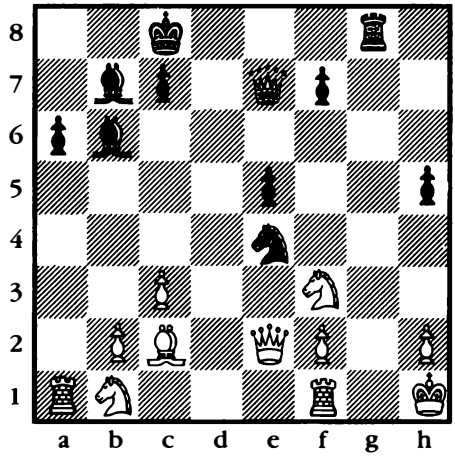
267.



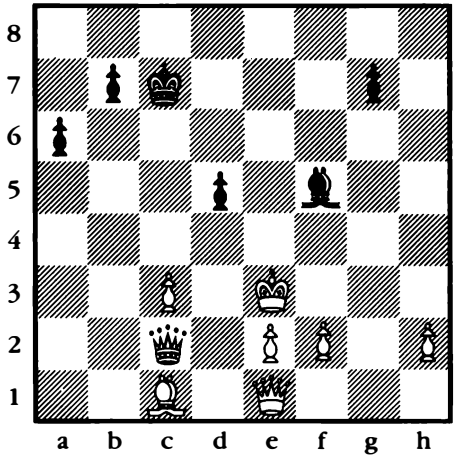
268.



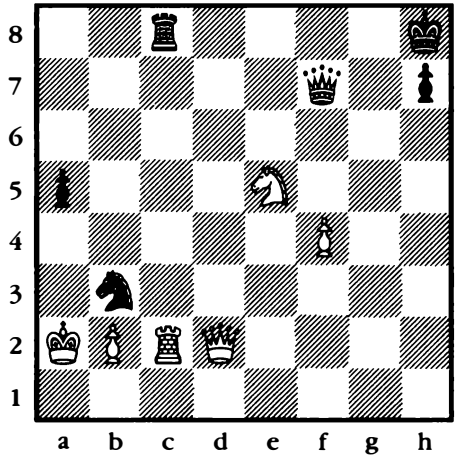
269.



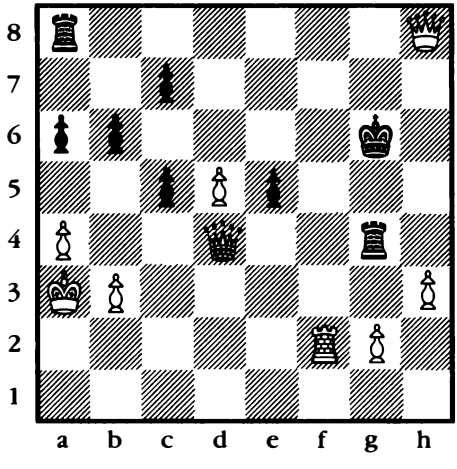
270.



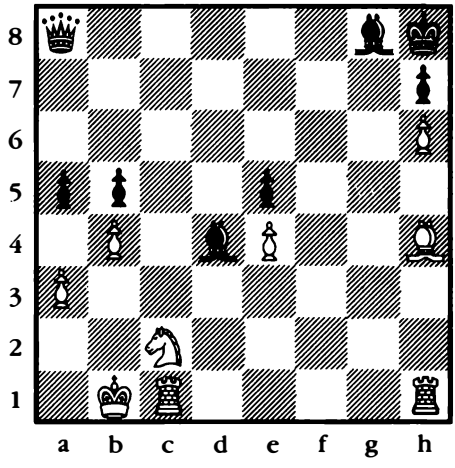
271.



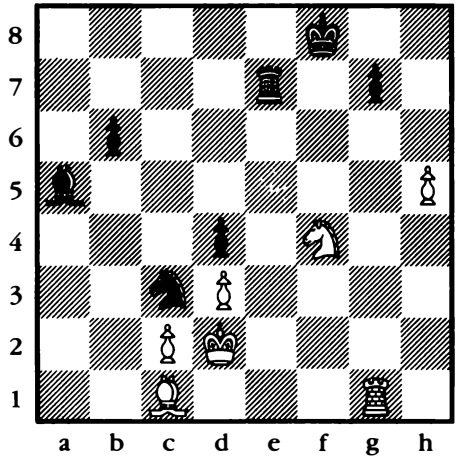
272.



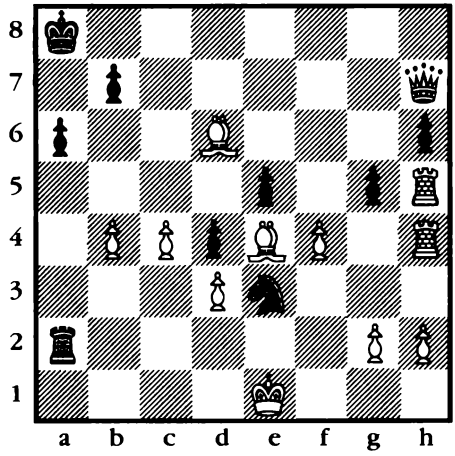
273.



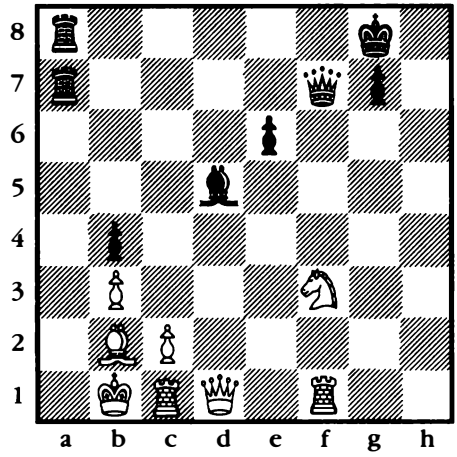
274.



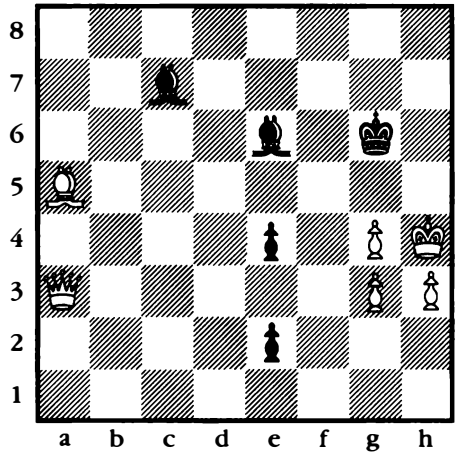
275.



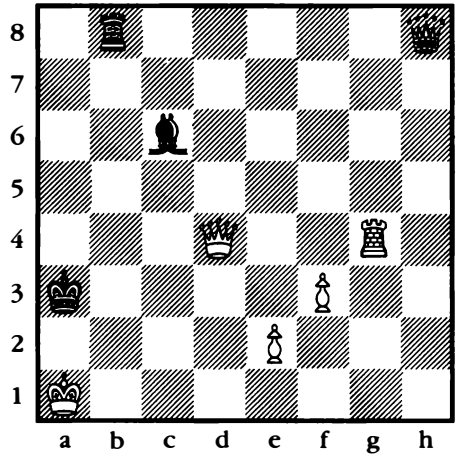
276.



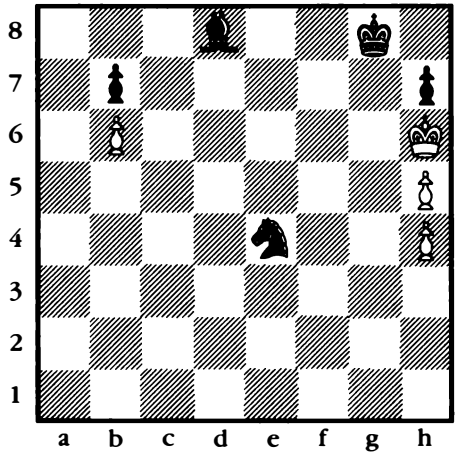
277.



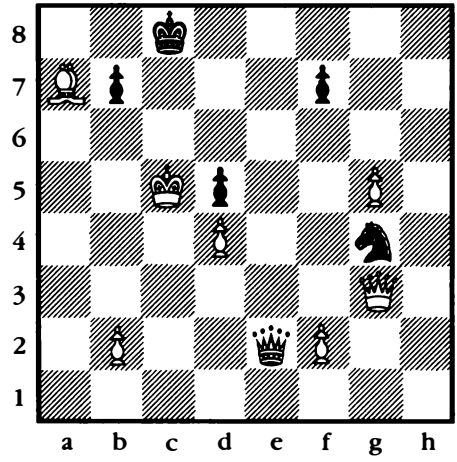
278.



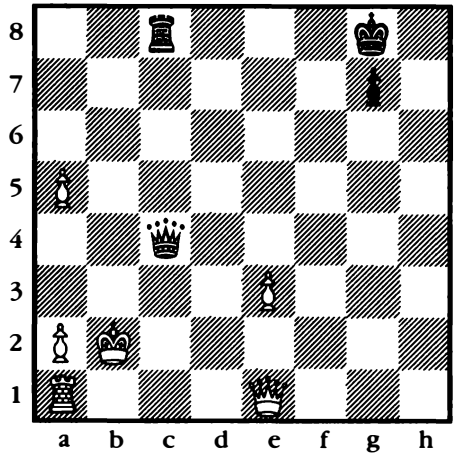
279.



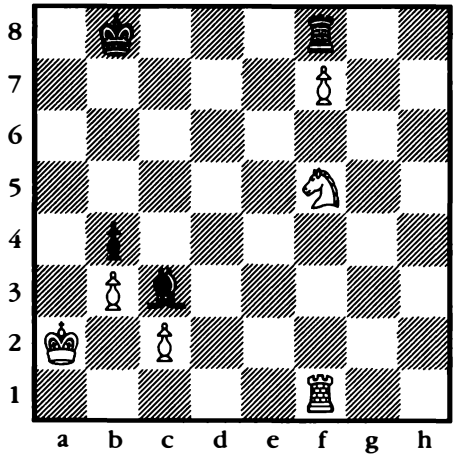
280.



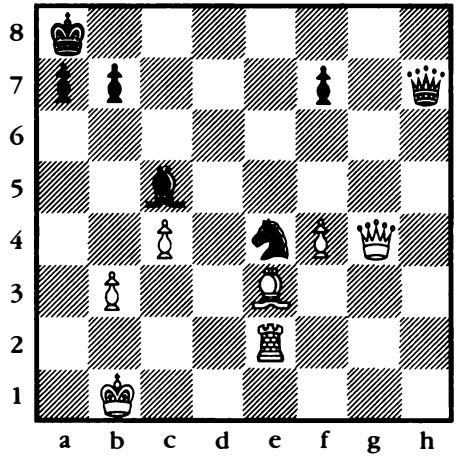
281.



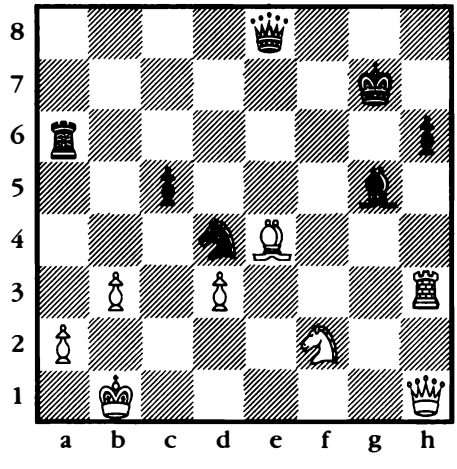
282.



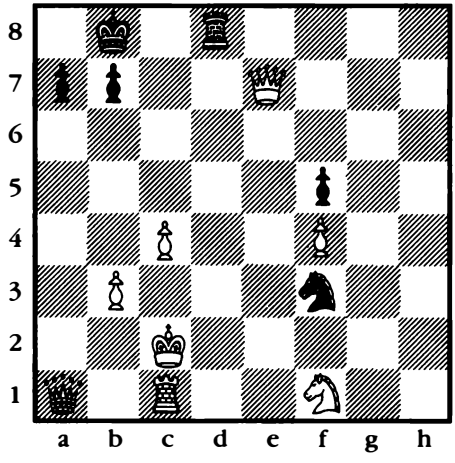
283.



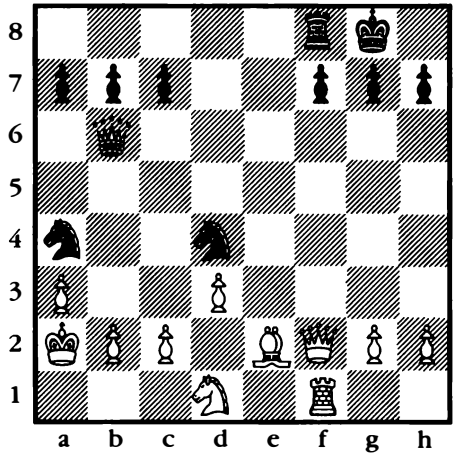
284.



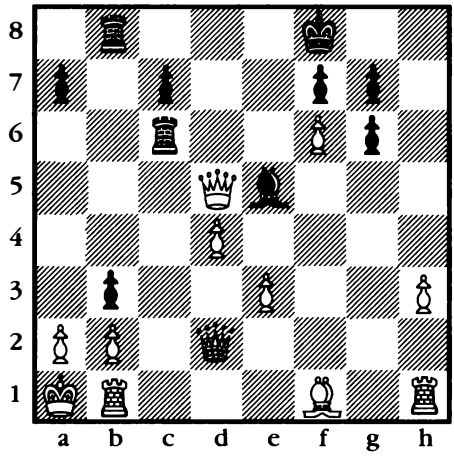
285.



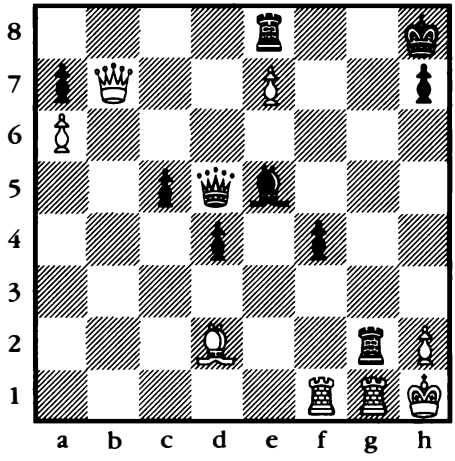
286.



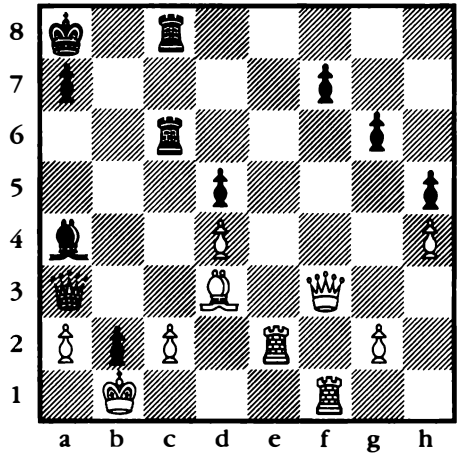
287.



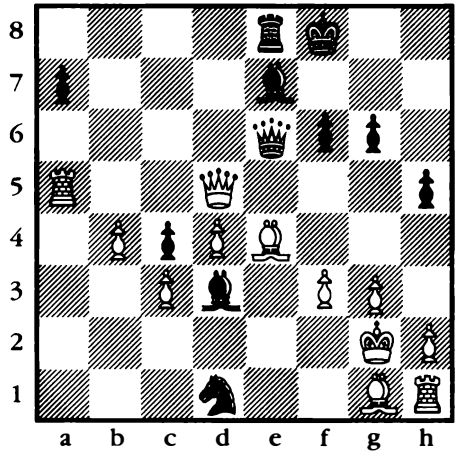
288.



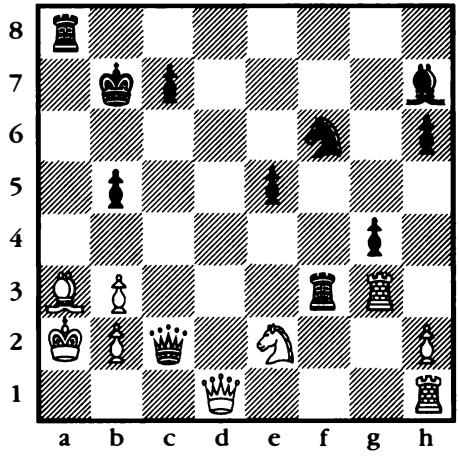
289.



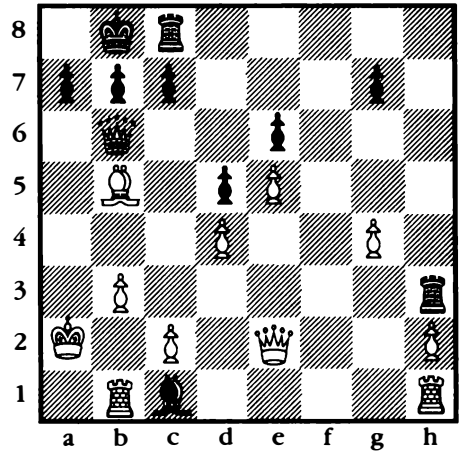
290.



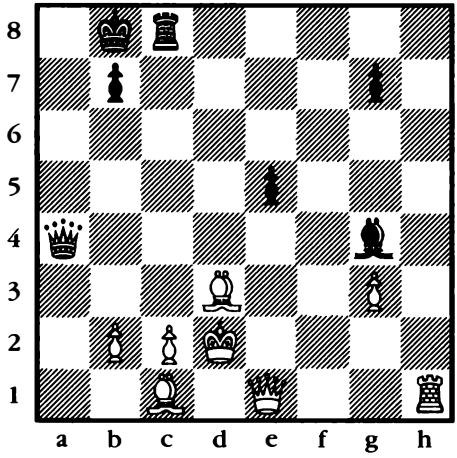
291.



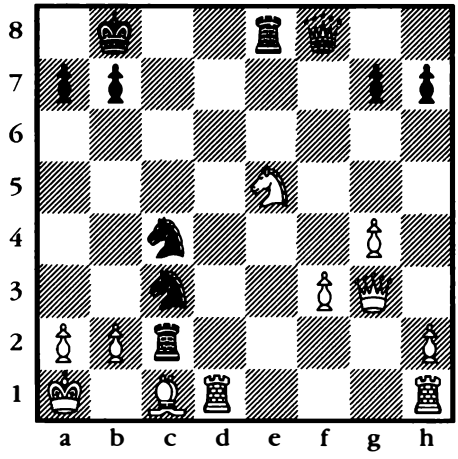
292.



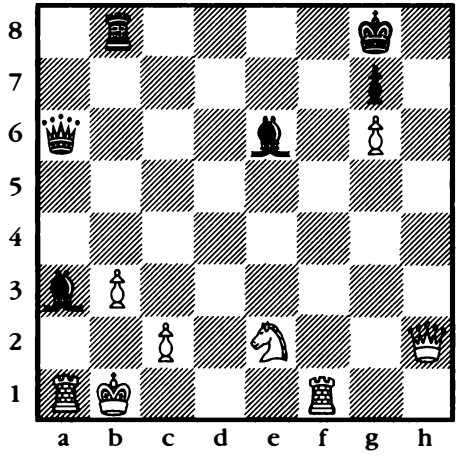
293.



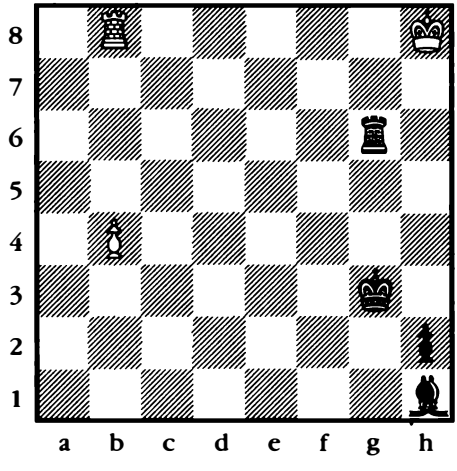
294.



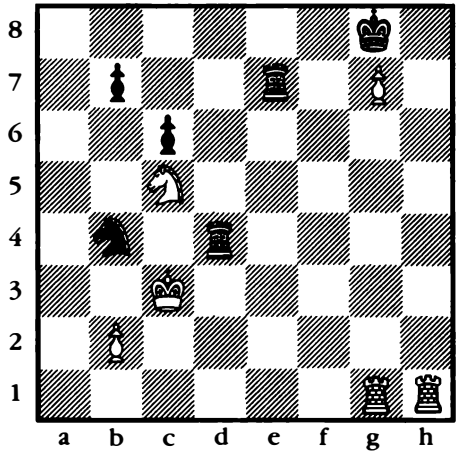
295.



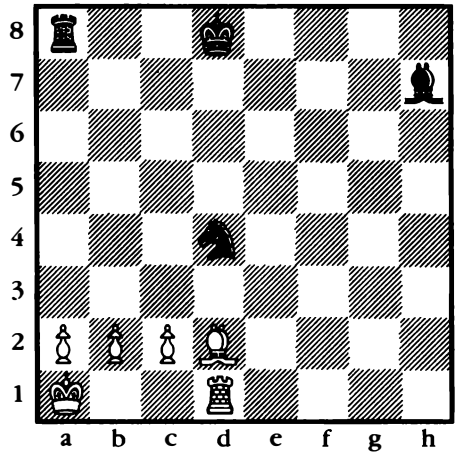
296.



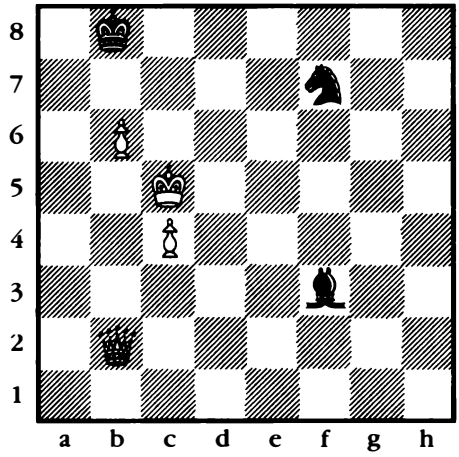
297.



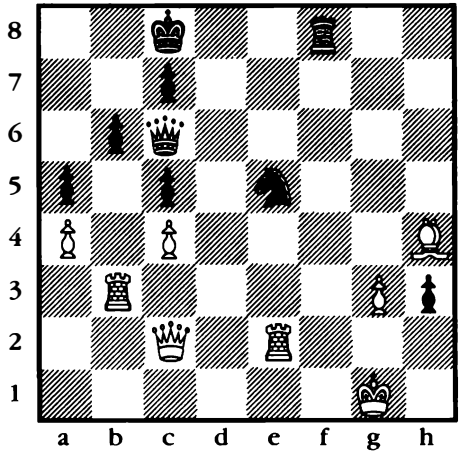
298.



299.



300.



Capítulo 5

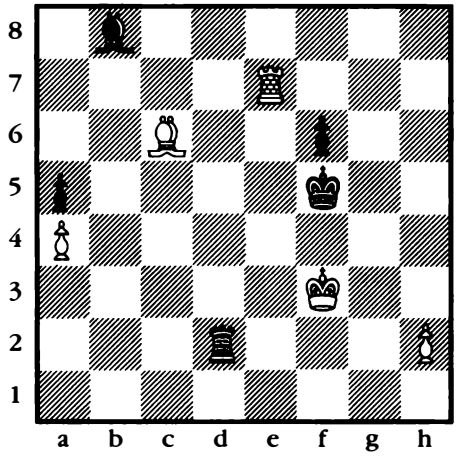
Blancas mueve y mate en cuatro

Blancas da mate en cuatro

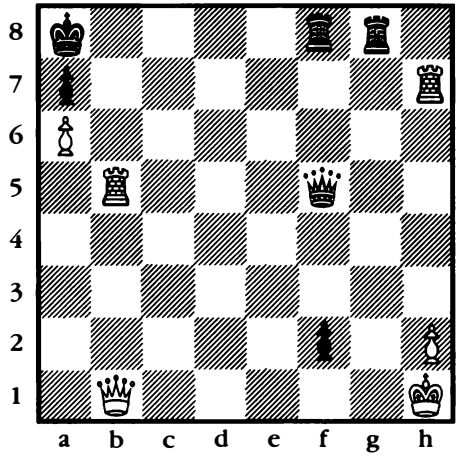
Estás a punto de entrar al elevado reino del ataque de cuatro movimientos. Blancas va primero, negras responde, ya sabes el resto. El mate tiene lugar con el cuarto movimiento de blancas.

Endurecido para la batalla gracias a tu viaje por los mates astutos de este libro, sin duda esperas una recompensa por todos tus nobles esfuerzos. El mayor beneficio vendrá cuando apliques lo que has aprendido a tus propios juegos. Es eso o esperar nuestro siguiente libro. Mientras tanto, ofrecemos unos bocadillos deliciosos como tus últimos retos.

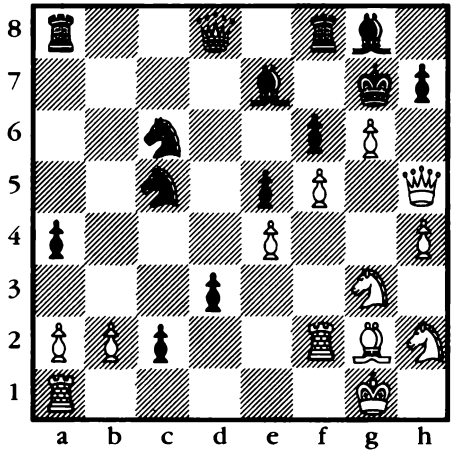
301.



302.



303.



Soluciones

#1. **1. Cg6+ fxg6 2. De8#**

#2. **1. Df6** *y* **2. Tg8#**

#3. **1. Dxe5+**
(A) 1… Rg8 2. Dg7#
(B) 1… Txe5 2. Txd8#

#4. **1. T1e8** (*amenaza* **2. Txg8#)**
1…Txe8 2. Txe8#

#5. **1. TTh8+ Rxh8 2. Tf8#**

#6. **1. Db8+ Rxb8 2. Td8#**

#7. **1. Cf6** (*amenaza* **2.Dh7#**)
1…Axf6 2. Dxh6#

#8. **1. Txf6+**
(A) 1…gxf6 2. Dxf6#
(B) 1…Re7 2. Tf7#
Doble jaque y mate

#9. **1. Dxh5+ Rxh5 2. Th7#**

#10. **1. Dxh6+ (A) 1…Rg8 2. Tg5#**
(B) 1…Rxh6 2. Th5#

#11. **1. Th1+ Rg3 2. Th3#**

#12. **1. Ce5+ Rxd4 2. Td2#**

#13. **1. Thh7** *y* **2. The7#**

#14. **1. Dxe8 Rxe8 2. Td8#**

#15. **1. Ag6+ Rg8 2. Te8#**

#16. **1. Ah6** *y* **2. Txf8#**

#17. **1. Tf1** *y* **2. Tf8#**

#18. **1. Dxe6+**
(A) 1...Rh8 2. Dxe8#
(B) 1...Txe6 2. Tf8#

#19. **1. Txh6+**
(A) 1...Rxh6 2. Dh4#
(B) 1...Rg8 2. Th8#

#20. **1. Dxh6+**
(A) 1...Kg8 2. Dh8#
(B) 1...Kxh6 2. Th2#

#21. **1. Dxh7+ Rxh7 2. Af8#**

#22. **1. Ah6+ Rh7 2. Af8#**

#23. **1. Dxh5+ gxh5 2. Th6#**

#24. **1. Dxh7+ Txh7 2. Txh7#**

#25. **1. Th8+ Axh8 2. Th7#**

#26. **1. Te1+ Rd6 2 Te6#**

#27. **1. Dxf5+ Rd6 2. Tf4#**

#28. **1. g3+ Rxg3 2. Df2#**

#29. **1. Ab2+ Rxe4 2. Df3#**

#30. **1. Tc8+ Dxc8 2. Dxd6#**

#31. **1. Dxe6+**
(A) 1...De7 2. Dxe7#
(B) 1...fxe6 2. Ag6#

#32. **1. Dxf6+**
(A) 1...Df7 2. Dxf7#
(B) 1...gxf6 2. Ah6#

#33. **1. Dxf6+ gxf6 2. Axf6#**

#34. **1. Axf7+ Re7 2. Ag5#**

#35. **1. Tf8+ Axf8 2. Ag6#**

#36. **1. Dxh7+ Xch7 2. Axh7#**

#37. **1. Sxg6+ hxg6 2. Axg6#**

#38. **1. Dxh5+ Txh5 2. Ag6#**

#39. **1. Rh2** (*amenaza* **2. g3#**)
1...g4 2. Ae7#

#40. **1. Ac2+ Rh6 2. Ah6#**

#41. **1. Cgf7+ Rg7 2. Ah6#**

#42. **1. Dh8+ Txh8 2. Cf6#**

#43. **1. Td7+ Axd7 2. Cf7#**

#44. **1. Txb7 Cxb7 2. Ca6#**

#45. **1. De8+ Dxe8 2. Cxf6#**

#46. **1. Cxd6+ Cxd6 2. Ce7#**

#47. **1. Df8+ Txf8 2. Ce7#**

#48. **1. Dxh6** (*amenaza* **2. Dxg7#**)
1...gxh6 2. Cxh6#

#49. **1. Dh6+ gxh6 2. Th7#**

#50. **1. Dxh7+ Rxh7 2. Th4#**

#51. **1. Cf5+ Rf8 2. Ta8#**
Mate de Anastasia

#52. **1. Df8+**
(A) 1...Txf8 2. Ce7#
(B) 1...Rxf8 2. Th8#

#53. **1. Df7+ Axf7 2. Cd7#**

#54. **1. De7+ Txe7 2. Cf6#**

#55. **1. Dxh7+ Cxh7 2. Cg6#**

#56. **1. De2+ Rg5 2. Dg4#**

#57. **1. Txa6+ bxa6 2. Da7#**

#58. **1. a4+ Rxa4 2. Db3#**

#59. **1. Tf8+ Dxf8 2. Dxh7#**

#60. **1. Dh8+ Rf7 2. Dxg7#**

#61. **1. Axh7+ Dxh7 2. Df8#**

#62. **1. Txs7+ Rxa7 2. Dxb6#**

#63. **1. Af6** *y* **2. De7#**

#64. **1. Txg7+ Rxg7 2. Dh7#**

#65. **1. Cxe5 Txe5 2. Cf4#**

#66. **1. Dg8+ Txg8 2. Cf7#**
El viejo Mate de la Coz

#67. **1. Dxh7+ Axh7 2. Cf7#**

#68. **1. Dxb8+ Dxb8 2. Cb6#**

#69. **1. Dxc7+ Txc7 2. Cb6#**

#70. **1. Tf5 (A) 1...Tg5 2. Txg5#**
(B) 1...C(B)xf5 2. Cf4#

#71. **1. Dg7+ Txg7 2. Ch6#**

#72. **1. De4+ Rxe4 2. Cf6#**

#73. **1. Tg8+ Txg8 2. Cf7#**

#74. **1. e8/C+ Re6 2. d5#**

#75. **1. Fxg7+ Rg8 2. Gxh8/D #**
También un mate de clavada, ya que el caballo en f7 no puede capturar.

#76. **1. Dg7+ Rxg7 2. h8/D#**

#77. **1. Th7+ Rg5 2. h4#**

#78. **1. Dxh5+ Axh5 2. g5#**

#79. **1. Ta4 Dxa4 2. Dh3#**

#80. **1. Ac5** (*amenaza* **B(D)xe7#**)
1...Dxc5 2. De8#

#81. **1. Dxf7+ Rh7 2. Dh5#**

#82. **1. Dxh6+ Rg8 2. D(R)xg7#**

#83. **1. Dxf7+**
(A) 1...Rh8 2. Dxf8#
(B) 1...Rxf7 2. Tc8#

#84. **1. Txh7+ (A) 1...Axh7 2. Cf7#**
(B) 1...Rxf7 2. Th3#

#85. **1. Dg6** (*amenza* **2.Dxh6#**)
1...Tf8 2. Dxg7#

#86. **1. Th6+ Dxg6 2. Cf5#**

#87. **1. Dg6+ Dxg6 2. Th4#**

#88. **1. Ae7+ Rh8 2. Af6#**

#89. **1. Tf8+ Rxf8 2. Df7#**

#90. **1. Dh7+ Rxh7 2. Af7#**

#91. **1. Dg7+ Rxg7 2. Txg6#**

#92. **1. Dxd8+ Rxd8 2. Tg8#**

#93. **1. c4 Ra5 2 Da7#**
La captura en passent, 1…Axc3, es ilegal, ya que el peón b4 está clavado.

#94. **1. f4** *y* **2. Cd2#**

#95. **1. Rh6** *y* **2. Td8#**
No 1. Kf6? Xcb5!, y la torre de d6 está clavada.

#96. **1. Rc4** (*amenaza* **2. Ta1#**)
1…Axe5 2. Ta6#

#97. **1. Rc2** *y* **2. Te1#**

#98. **1. Cf5**(*amenaza* **2. Dg7#**)
1…gxf5 2. Df6#

#99. **1. Aa7 c6 2. Ab8#**
El efecto Switchback.

#100. **1. Th7** *y* **2. T(x)d7#**
Negras está en zugswang y su torre tiene que ceder el control de d7.

#101. **1… Ah3+ (A) 2. Rxh3 Dg4#**
(B) 2. Rg1 Dd4#

#102. **1… Dh6+ (A) 2. Rxh6 Ad2#**
(B) 2. Axh6 Ad8#
(C) 2. Rh4 Ae1#

#103. **1... Aa3** *y* **2...Tc1#**

#104. **1... Axf5** (*amenazando* **2...Th3#**)
2. Txf5 T7g4#

#105. **1... Dxe2**
(A) 2. Texe2 Tf1#
(B) 2. Thxe2 Nf2#
(C) 2. Dxe2 Cb2#

#106. **1... Ad5+** *y* **De3#**

#107. **1... Cc3 (A) 2. Axb8 Txa2#**
(B) 2. Dxa7 Tb1#

#108. **1... Dg1+ 2. Cxg1 Cf2#**

#109. **1... Rh7** *y* **g6#**

#110. **1... Dg1+#**
(A) 2. Rf3 Ab7#
(B) 2. Rd2 Ce4#

#111. **1... Axb3+**
(A) 2. Rxb3 Da4#
(B) 2. Rb1 Da2#
(A) 2. Rd2 Dh6#

#112. **1... Ac3+**
(A) 2. Rxc3 d1/C#
(B) 2. Rb1 d1/D#

#113. **1...Cg3+ 2. hxg3 Th5#**

#114. **1...Tb2** *y* **Tc6#**

#115. **1... Af4+ (A) 2. Dxf4 Da5#**
(B) 1... Te3 Td1#

#116. **1... Da6 (A) 2. G6 Dxg6#**
(B) 2. e6 Dxe6#
(A) 2. Re4 Dd3#

#117. **1... Df1+ (A) 2. Rxf1 Th1#**
(B) 2. Rb1 Ce2#

#118. **1... Cb3+(A) 2. Axb3 Da1#**
(B) 2. Rb1 Ced2#

#119. **1... b3 (A) 2. cxb3 Rxb3#**
(B) 2. Aa2 Rxc2#

#120. **1... Da4+ 2. Rd3 Cc1#**

#121. **1... b5+** *y* **2... Da6#**

#122. **1... Txe2** *y* **2... Ae8#**

#123. **1... Tf5+ (A) 2. Rxe4 Te5#**
(B) 2. Rc4 Cd2#

#124. **1... Da7** *y* **Txf1#**

#125. **1... gx1/A 2. Rxg1 Re2#**

#126. **1... Ab2 (A) 2. Axb4 Da1#**
(B) 2. Axb2 Da2#

#127. **1... Dg1+ 2. Rxg1 Te1#**

#128. **1... Txa3+ (A) 2. Rxa3 Da1#**
(B) 2. Dxa3 Da5#
(C) 2. Rb5 a6#

#129. **1... Rh1** *zugswang,*
(A) 2. *Mueve* **Ce2 Cg3#**
(B) 2. *Mueve* **Cc4 Ce3#**

#130. **1. Dc4+** *hay 8 opciones de tomar a la dama:*
(A) 2. Rxc4 Te4#
(B) 2. Dxc4 Ce2#
(C) 2. T6xc4 Ce6#
(D) 2. T3xc4 Txd3#
(E) 2. Axc4 Cxc6#
(F) 2. Caxc4 Cxb5#
(G) 2. Cbxc4 Td5#
(H) 1...dxc4 Te4#

#131. **1... Cf3** (*amenaza* **2...Ch2#**)
2. gxf3 Dh3#

#132. *Blancas acaba de jugar* **1. b2-b4** *permitiendo la captura en passant* **1... cxb3+ 2. Ra1 Ab2#**

#133. **1... Txh3+ (A) 2. Rxh3 Dh5#**
(B) 2. gxh3 Df2# *Un mate de epaulet.*

#134. **1... Cb3** *y* **Da1#**

#135. **1... Cg2** (*amenaza* **2... Ce3#**)
2. Exg2 f1/D#

#136. **1... Cd4+ (A) 2. Rf1 Dg2#**
(B) 2. Axd4 (*o* **2. Rd2**) **2... Dd3#**

#137. **1... Dxc5+ 2. Rxc5 Ce6#**

#138. **1... Txe4** (*amenaza* **2... Te1#** *y* **2... Tef4#**)
(A) 2. Rxe4 Axe4#
(B) 2. Rh8+ Te8#

#139. **1. Ae3 zugswang**
(A) 2. Cb2 Ac5#
(B) 2. Cb4 Ac1#

#140. **1. Cd5** (*amenazando* **2... Td1#**)
Se debe tomar el caballo y existen ocho formas de hacerlo:
(A) 2. Rxd5 Td1#
(B) 2. Dxd5 Da1#
(C) 2. Txd5 Dxc4#
(D) 2. Axd5 e5#
(E) 2. Ccxd5 Cxe6#
(F) 2. Cfxd5 Txe4#
(G) 2. exd5 Ae5#
(H) 2. Cxd5 Dd3#

#141. **1. Dc4** (*amenaza* **2... De2#**)
(A) 2. Ad3 Dxc1#
(B) 2. Ad1 Dh4#

#142. **1... Txf1+ 2. Rxf1 Dh1#**

#143. **1... Tb4** *y* **Taxa4#**

#144. **1... Tf5+**
(A) 2. Rxf5 Df6#
(B) 2. Re3 De1#
Un swallow's tail y epaulet.

#145. **1... Df5+#**
(A) 2. Rxh3 Af1#
(B) 2. Rg1 Df1#

#146. **1... Te2+ 2. Rxe2 Dd2#**
El mate de swallow's tail, muy semejante al epaulet.

#147. **1... Dg2+ (A) 2. Dxg2 Ce2#**
(B) 2. Txg2 Ch3#

#148. **1... De5** (*amenazando* **2... Td1#**)
(A) 2. Dxh4+ Txh4#
(B) 2. Dh2 Tf4#
(C) 2. De1 Td2#
(D) 2. Rb2 Tc4#
(E) 2. Exd4 Dxd4#

#149. **1... Td1+ (A) 2. Cxd1 Dc4#**
(B) 2. De1 Txe1#
(A) 2. Re2 Cd4#

#150. **1... b5** (*amenazando* **2... Tf1#**)
(A) 2. Dxh5 Dxb5#
(B) 2. c3 De4#

#151. **1. Cf4+ Rg8 2. Tag2+ Rf8 3. Th8#**

#152. **1. Dg7+ Txg7 2. Te8+ Tg8 3. Txg8#**

#153. **1. Ch6+ gxh6 2. Tg3+ Rf7** (*o* **2... Rh8 3. Txf8#**) **3. Te7#**

#154. **1. Dxf6+ Txf6** (*o* **1... Rg8 2. Dg7#**) **2. Txd8+ Tf8 3. Txf8#**

#155. **1. Dxf7+ Txf7 2. Td8+ Tf8 3. Txf8#**

#156. **1. Dd8 Txd8 2. F8/D+ Txf8 3. Txf8#**

#157. **1. Ch6+ gxh6 2. Tg4+ Rh8 3. Txf8#**

#158. **1. Dxb8 Txb8 2. E8/D+ Txe8 3. Txe8#**

#159. **1. Dxd8+ Txd8 2. Te8+ Txe8#**

#160. **1. g6+ hxg6 2. fxg6+ Re8 3. Te8#**

#161. **1. Ch5+ gxh5 2. Dg5+ Rf8 3. Td8#**

#162. **1. Dh7+ Ra1 2. Dh8 Rb1 3. Dh1#**

#163. **1. Cd7+ Ra8 2. Tc5** (*amenazando* **3. Ta5#**) **2... Te5 3. Tc8#**

#164. **1. Dxh7+ Rxh7 2. Th4+ Axh4 3. Txh4#**

#165. **1. Cg6+ hxg6 2. Dg1** *y* **3. Dh2#**

#166. **1. Txh6+ Rxh6 2. Df4+** *y* **3. Dh2#**

#167. **1. Ag8** (*amenazando* **2. Th7#**) **1... Txg8 2. Txg8+ Rh7 3. T1g7#**

#168. **1. Tg7+ Rh8 2. Th7+ Rg8 3. Tag7#**

#169. **1. Dxh7+ Rxh7 2. Th3+ Rg6 3. Tg2#**

#170. **1. Dh8+ Re7 2. Cg6+ fxg6 3. Dxg7#**

#171. **1. Dg4+ Ag5 2. Dxg5+ fxg5 3. Th8#**

#172. **1. Dh8+ Rxh8 2. Txh5+ Rg8 3. Th8#**

#173. **1. Dxb6+ cxb6 2. Txb6+ Rc7 3. Tb7#**
El mate de swallow's tale.

#174. **1. Dxf8+ Rxf8 2. Ah6+ Rg8 3. Te8#**

#175. **1. Dg7+ Axg7 2. Txd8+ Af8 3. Txf8#**

#176. **1. Tf4+ Rh8 2. Cg6+ hxg6 3. Th4#**
Mate del pasillo de la fila h de Greco con alfil y una pieza pesada. Se remonta a 1619.

#177. **1. Af5** *seguido por* **2. H4+** *y* **3. Th7#**

#178. **1. Ah6+ Rg8 2. Axf7+ Rxf7 3. Da2#**

#179. **1. Dc5+ Rd8 2. e7+ Rd7 3. Af5#**

#180. **1. Dg7+ Re8 2. Cd6+ cxd6 3. Ag6#**

#181. **1. Txh6+ gxh6 2. Ab2+ Tf6 3. Ag6#**

#182. **1. Ad8** *seguido por*
2. b6+ cxb6
3. Axb6# *Negras no lo puede detener.*

#183. **1. Cf8+ Rh8 2. Dh7+ Cxh7 3. Cg6#**

#184. **1.** *El movimiento tranquilo,* **1. Rf1**, *prepara todo:*
1... Rxh2 2. Ad6+ Rh1 3. Cf2#
Si negras juega un primer movimiento diferente, blancas lo invierte con **2. Cf2+** *y* **3. Ad6#**

#185. **1. Te8+ Rxe8 2. Tg8+ Re7 3. Cf5#**

#186. **1. Te8** (*amenazando* **2. Tg7#**) **1... hxg4 2. Tg7+**
(A) 2...Rf5 3. Cd6#
(B) 2...Rh5 3. Cdf6#

#187. **1. Dxf7+ Txf7 2. Txf7+ Rh8 3. Cg6#**

#188. **1. Dxh6+ gxh6 (1... Rxh6 2. Th1#) 2. Cf6+ Rh8 3. Txg8#**
El mate árabe de torre y caballo.

#189. **1. Cc5+ Rb8 (1...Rd8 2. Dd7#) 2. Dc8+ (A) 2... Ra7 3. Dxb7#**
(B) 2... Rxc8 3. Tf8#

#190. **1. Te7+ Rh8 2. Dxh7+ Rxh7 3. Rh4#** *Mate de Anastasia.*

#191. **1. Dxg7+ Cxg7 2. Th6+ Rg8 3. Ce7#**

#192. **1. Ce7+ Rh8 2. Dxh7+ Rxh7 3. Th4#**

#193. **1. Dxf7+ Txf7 2. Cg6+ Rg8 3. Th8#**

#194. **1. Th8+ 2. Dh5+ Rg8 3. Dh7#**

#195. **1. Ta8+ Rxa8 2. Da1+ Rb8 3. Da7#**

#196. **1. Th7+ Rxh7 2. Df7+ Rh8 3. Dg7#**

#197. **1. Txg5** (*amenaza* **2. Dxg7#**) **1... hxg5 2. f6** *y* **3. Dxg7#**

#198. **1. Tg8+ Rxg8 2. Dg5+ Rf8 3. Dg7#**

#199. **1. b6+ Ra6 2. Da8+ Rb5 3. Da5#**

#200. **1. h4+ Rxh4 2. Txh5+ gxh5 3. Dxh5#**

#201. **1. Df4+ Rd5 2. C4+ Rc6 3. Dc7#**

#202. **1. Dh8+ 2. Txf7+ Rxf7 3. Df6#** *El mate de swallow's tail.*

#203. **1. Te8** (*amenazando* **2. Dg7#**) **1... Dxe8 2. Df6+ Tg7 3. Dxg7#**

#204. **1. Ac6+ Dxc6** (**1... Rd8 2. Dd7#**) **2. Txf8+ Rxf8 3. Dxe7#**

#205. **1. Txf8+ Axc8 2. Af4** *y* **3. Db8#**

#206. **1. Dh6+ Re8** (**1... Rg8 2. Dg7#**) **2. Dh8+ Rd7 3. Dd8#**

#207. **1. Cc7+ Dxc7 2. De6+ Ae7 3. Dxe7#**

#208. **1. Th4 Tg7 2. Af8** *y la Dama da mate en g7 o h7.*

#209. **1. Df4+ Rg8 2. Df7+ Rh8 3. Dg7#**

#210. **1. Dxd6+ Rg8 2. Te8+ Df8 3. Dxf8#**

#211. **1. Af8** (*amenazando* **2. Dxa7#**)
1...Tb7
2. Td8+ Tb8 2. Dxa7#

#212. **1. Axh5** (*amenazando* **2. Dg6#**)
1... Rxh5 2. Dh7+ Rg4 3. Dh3#

#213. **1. Axh7+ Cxh7** (**1... Rh8 2. Cf7#**) **2. Df7+ Rh8 3. Cg6#**

#214. **1. Axd4+ Cxd4 2. Df6+ Rg8 3. Ch6#**

#215. **1. Cb3 h2 2. Rb6 h1/D 3. Cc5#**

#216. **1. Te2 Ra1 2. Cc1 a2 3. Cb3#**

#217. **1. Th3 gxh3** (**1... g3 2. Cg4#**) **2. Cg4 h2 3 Cf2 3**

#218. **1. Dxh7+ Cxh7 2. Cxf7+ Cxf7 3. Cg6#**
Las jugadas 1 y 2 de blancas se pueden invertir.

#219. **1. Cd6+ Rd8**(**1... Rf8 2. Dh6#**) **2. De8+ Txe8 3. Cf7#**

#220. **1. Dxb8+ Axh8** (**1... Rxb8 2. Tx8#**) **2. Cb6+ Ra7 3. Cdc8#**

#221. **1. Txa6+ bxa6 2. b7+ Ra7 2. B8/D#**

#222. **1. Da4+ Rxa4 2. Txa7+ Rb5 3 a4#**

#223. **1. Dg7+ Txg7 2. Th6+ Rh8 3. fxg7#**

#224. **1. Ah6+ Rxh6 2. Df8+ Rh5 3. g4#**

#225. **1. Ta6+ Rxa6 2. Cc5+ Ra5 3. b4#**

#226. **1. Th3+ Ch5 2. Txh5+ gxh5 3. g5#**

#227. **1. Ch5+ Rg8 2. f6 hxg5 3. f7#**

#228. **1. Df8+ Txf8 2. Th6+ Rd7 3. e6#**

#229. **1. Th8+ Rxh8 2. Th6+ Rg8 3. Dxg7#**

#230. **1. Th8+ Rxh8 2. Dh6+ Ah7 3. Dxg7#**

#231. **1. Ta8+ Rxa8 2. Da6+ Rb8 3. Dxb7#**

#232. **1. Dg8+ Rh6 2. Ddf8+ Dg7 3. Dh8#**

#233. **1. Dxh6+ Rg8** (**1... Rxh6 2. Axf6#**) **2. Axf6 Th7** (*o dama da mate en g7 o h8*) **3. Dxh7#** *Un mate de clavada.*

#234. **1. Dxf7+ Rxf7 2. Tih7+ Re8 3. Ag6#**

#235. **1. Dh8+ Rxh8 2. Cxf7+ Rg8 2. Ch6#**

#236. **1. De8+ Rxe8 2. Cf6+ Rd8 3. Te8#**

#237. **1. Dh6+ Axh6 2. Cg5+ Rh8 3. Th7#**

#238. **1. De8+ Rxe8 3. Ac6+ Rf8 3. Re8#**

#239. **1. De8+ Rxe8 3. Ab5+ Rd8 3. Te8#**

#240. **1. Dd8+ Rxd8 2. Ag5+ Re8 3. Td8#**

#241. **1. Dg8+ Rxg8 2. Ae6+ Rh8 3. Tg8#**

#242. **1. Txg7+ Rxg7 2. Tg8+ Rxg8 3. Tg1#**

#243. **1. Tf8+ Txf8 2. Txg6+ Tf6 3. Axf6#**

#244. **1. Rc2 Cd2 2. Cd4 N se muev 2. Cb3#**

#245. **1. Rf6 cxd6 2. Re7 dxc5 3. Cf6#**

#246. **1. Rd3 (A) 1... Re5 2. Da5#**
(B) 1... Re5 2. Dg5#
(C) 1... c5 2. Dg5+ e5 3.Dg8#
(D) 1... e5 2. Da5+ c5 3. Da8#

#247. **1. Af2 Rb4 2. Ad4 Ra3 3. Ac5#**
Un pequeño duelo de rey y alfil. Alfil gana.

#248. **1. Ah2 f4 2. Axe4 f3 3. Axb7#**
Un duelo de alfil y peón. Sin respuesta. El alfil gana de nuevo.

#249. **1. Tc5**
(A) 1... dxc5 2. c4 dxc3 3. Cxc3#
(B) 1... d5 2. c3 dxc3 3. Cxc3#

#250. **1. Dg8 Txg8 2. Axg8 Rxc2 3. Axh7#**

#251. **1. Tf1** (*amenazando* **2... Dxc1#**) **2. Txf1 De1+ 2. Txe1 Txe1#**

#252. **1. Af6** (*amenazando* **2... Dxg5#**) **2. Cf3** (o **2. exf6** *o* **2. gxf6**) **2... Rg6** *y* **3... Dh7#**
El primer movimiento de negras sella la columna 6 de manera que blancas no puede jugar Dxe6 con jaque.

#253. **1... Dxe3+ 2. Axe3 fxe3** *y* **3... Af2#**

#254. **1... Dxb2+ 2. Txb2 Ac2+ 3. Ta2 Axc3#**

#255. **1... Dd1+ 2. Txd1 Cc2+ 3. Cxc2 Txd1#**

#256. **1... Af3+ 2. Axf3** (*o* **2. Rg1 Dg2#**) **2... Ae5** *y* **3... Dxh2#**

#257. **1... Da1+ 2. Rxa1** (**2. Rc2 Dxc1#**) **2... dxc1/D+ 3. Ab1 Dc3#**

#258. **1... f6 2. Ta1 Tg5** (*amenazando* **3... Txh5#**) **fxg5+ fxg5#**

#259. **1... Dxg2+ 2. Rxg2 Cf4+ 3. Rg1 Ch3#**

#260. **1... Tc6+ (A) 2. Rd7 Tb6+ 3. Rd8 Td6#**
(B) 2. Re5 Bc2) *y* **3... f6#**

#261. **1... Bxd4+**
(A) 2. De3 Axe3+ 3. Tf2 (*o* **3. Rh1 Dxf1#**) **3... Ta1#**
(B) 2. Cxd4 Dxf1+ 3. Rxf1 c1#

#262. **1... Ch4+ 2. Txh4 Txg3+ 3. Rxg3 Te3#**

#263. **1... Da4+ (A) 2. Rc1 Axd3 3. Dd1 Dxa3 # (B) 2. Re2 Axd3+ 3. Rxd3** (*o* **3. Rf3 Dg4#**) **3... Dc4#**

#264. **1... Tc2** (*amenazando* **2... Ca3#**) **(A) 2. Txc2 Td1+ 3. Tc1 Ca3# (B) 2. Rxc2 Td2+ 3. Rb3 Tb2#**

#265. **1... Dxf2+ 2. Axf2 Txc1+ 3. Ae1 Txe1#**

#266. **1... Ae4** (*amenazando* **2... Dg2#**) **(A) 2. Df3 Axf3** y **3... Dg2# (B) 2. Df1 Ce2+ 3. Dxe2 Dg2#** *De un torneo académico. El niño que jugaba negras se quedó ahí por más de veinte minutos y lo resolvió.*

#267. **1... Axf3+ 2. Rxf3** (**2. Rg1 e1/D#**) **2... e1/C+ 3. Rg4 h5#**

#268. **1... Th1+ 2. Rxh1 Dh3+ 3. Rg1 Dxg2#**

#269. **1... Dg5** (*amenazando* **2... Dg2#**) **(A) 2. Cxg5 Cxf2+ 3. Rg1 Ch3# (B) 2. Rg1 Dxg1+ 3. Cxg1 Cg3#**

#270. **1... d4+ (A) 2. Rxd4 De4+ 3. Rc5 b6# (B) 2. Cxd4 De4+ 3. Rd2 Dxd4# (C) 2. Rf4 De4+** *y* **3... Dg4#**

#271. **1... Cc1+ 2. Rb1** (**2. Ra3 Db3#**) **2... Da2+ 3. Rxc1 Da1#**

#272. **1... Da1+ 2. Ta2 Txa4+ 3. Bxa4** (*o* **3. Rxa4 Dxa2#**) **3... Dc3#** *Un mate epaulet.*

#273. **1... Aa2+ 2. Rxa2 Dg8+ 3. Rb1 Db3#**

#274. **1... Te2+ 2. Cxe2 Dg8+ 3. Rd1 Cf2#**

#275. **1... Dxe4** (*amenazando* **2... Txg2** *y* **3... De1#**) **2. dxe4 d3** *y* **3... Te2#** *es imparable.*

#276. **1... Ta1+ 2. Axa1 Da7** *y* **3... Da2#**

#277. **1... Ad8+ 2. Axd8** (**2. G5 Axg5#**) **2... e1/T** *con* **3... Cg2#** *o también* **3... Cf3#**

#278. **1... Ae4** (*amenazando tanto* **2... Dxd4** *como* **2... Tb1#**) **2. Txe4 Dh1+ 3. Dd1 Dxd1#**

#279. **1... Cg5** (*libera las tablas y crea zugzswang*) **2. hxg5 Axb6 3. G6 Ae3#**

#280. **1... Dc4+ 2. Rd6** (**2. Rb6 Db4#**) **2... Dc7+ 3. Rxd5 Dc6#**

#281. **1... Db5+ 2. Ra3 Tc4** (*amenazando* **3... Ta4#**) **3. Dd1 Db4#**

#282. **1... Rc7** *seguido por* **2... Ta8** *y* **3... Ta1#** *No* **1... Txf7?** *cuando blancas puede alargar la situación mediante* **2. Ce7!**

#283. **1... Cd2+ (A) 2. Rb2 Db1+ 3. Rc3 Ce4# (B) 2. Rc1 Db1+ 3. Rxd2 Ab4#**
Un mate switchback combinado con mate de Boden.

#284. **1... Da4** (*amenazando* **2... Dxa2#**) **(A) 2. a3 Dxb3+ 3. Ra1 Txa3# (B) 2. bxa4 Rb6+ 3. Ra1 Nc2# (C) 2. Rb2** (*o* **2. Re3**) **2... Dxa2+** *y* **3... Dc2#**

#285. **1... Td2+ 2. Cxd2 Da2+** *y* **3... Dxd2#**

#286. **1... Dxb2+ 2. Cxb2 Cc3+ 3. Ra1 Txc2#**

#287. **1... Dxb2+ (A) 2. Txb2 Tc1+ 3. Tb1 b2# (B) 2. Rxb2 Rc2+** *y* **3... Txa2#**

#288. **1... Tg1+ 2. Rxg1 Tg8+ 3. Rf2 Tg2#**

#289. **1... Ab3** (*amenazando* **2... Dxa2#**) **2. cxb3** (**2. axb3 Da1#**) **2... Tc1+ 3. Txc1 Txc1#**

#290. **1... Dh3+ 2. Rxh3 Af1+ 3. Rh4 f5#**

#291. **1... Txa3+ 2. Rxa3 Dc5+ 3. Ra2 Da7#**
Patrón de mate de Greco en la fila de torre.

#292. **1... Da5+ 2. Aa4 Dxa4+ 3. bxa4 Ta3#**

#293. **1... Txc2+ 2. Axc2 Db4+ 3. Re3 Dd4#**

#294. **1... Cb3+ 2. Axb3 Da3+ 3. Bxa3 Ta2#**

#295. **1... Txb3+ 2. cxb3** (**2. Ra2 Tb2#**) **2... Dd3+ 3. Ra2 Dxb3#**

#296. **1... Ab7** (*amenazando* **2... h1/D#**) **(A) 2. Rh7 Tg4** *y* **3... h1/D# (B) 2. Rxb7 h1/D+ 3. Th7 Da8#**

#297. **1... Te3+ 2. Rxd4 Cc2+ 3. Rc4 b5#**

#298. **1... Cxc2+ 2. Rb1 Cd4+ 3. Rc1** (*o* **3. Ra1 Cb3#**) **3... Ce2**

#299. **1... Aa8 2. b7 Rxb7 3. Rd5 De5#**

#300. **1... Tf1+ 2. Rxf1 Dh1+ 3. Rf2 Cg4#**

#301. **1. Ae4+ Rg5 2. Tg7+ Rh6 3. Th7+ Rg5 4. h4#**

#302. **1. Txa7+ Rxa7 2. Tb7+ Ra8 3. Ta7+ Rxa7 4. Db7#**

#303. **1. Dh6+ Rxh6 2. Cg4+ Rg7 3. Ch5+ Rh8 4. g7#**

303
jaques mates ingeniosos de ajedrez

Jaques mates de 2, 3 o 4 movimientos

¿Puedes encontrar el mate?

Estas fascinantes posiciones, extraídas de juegos reales, no sólo son divertidas, sino herramientas de entrenamiento útiles para ayudarte a mejorar tus destrezas para lograr un jaque mate. ¡Maneja los mates de pasillo y de apoyo, los sacrificios de atracción y desviación, tenedores y aniquilación, movimientos tranquilos y el temido zugswang, para hacer mate al rey!

Se presentan desafíos de mate tanto de la perspectiva de negras como de blancas, de manera que aprendas a ver ambos lados del tablero, y en orden de dificultad para que puedas medir tu progreso conforme mejoran tus destrezas.

¡Pon a prueba tus destrezas de ajedrez y aprende patrones para dar mate con esta brillante colección de jaques mates de 2, 3 y 4 movimientos! Dos grandes maestros desafían y mejoran tus habilidades para dar mate.

ISBN-13: 978-607-415-316-3
9 786074 153163

GRUPO EDITORIAL TOMO S.A. DE C.V.
Col. Tácticas